# ИГРОМАНИЯ

ЗАГЛЯНИ В ВИРТУАЛЬНЫЙ МИР

ЖУРНАЛ ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ ИГР

№4 (19) '99

## HEROES III OF MIGHT AND MAGIC

## BEAVIS & BUTT-HEAD DO U

## ROLLERCOASTER TYCOON

## RESIDENT EVIL 2




ЧАСТЬ ТИРАЖА УКОМПЛЕКТОВАНА ДЕМОНСТРАЦИОННЫМ CD-ROM

# ИГРОМАНИЯ


**4(19) АПРЕЛЬ 1999**

**УЧРЕДИТЕЛЬ**
ООО «Игромания»
**Генеральный директор**
Александр Парчук
**Зам. ген. директора**
Светлана Базовкина

**РЕДАКЦИЯ**
**Главный редактор**
Евгений Исупов
**Зам. главного редактора**
Дмитрий Бурковский
**Научный редактор**
Александр Савченко
**Редакционная коллегия**
Вячеслав Акимов
Сергей Пуриков
Нина Рождественская
Игорь Савенков
Николай Силин
Денис Чекалов
Кирилл Шитарев
**Технический редактор**
Людмила Катаева
**Арт-директор**
Виктор Попов

**ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ**
Ирина Карпова (тел. 274 9059)
Серьян Смакаев
(пейдж. 239 1010, аб. 22 396)

**ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ**
Алексей Густокашин
(тел./факс. 274 9059,
тел. 274 9294)
reclama@igromania.ru

**ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ**
Иван Базовкин
(пейдж. 333 2010, аб. 35130)

**ДЛЯ ПИСЕМ**
109316, Москва,
Волгоградский пр-т, 2, оф. 510.
«Игромания»
E-mail: editor@igromania.ru
Телефон: (095) 274 9059
http://www.igromania.ru


## Дорогие игроманы!

**Прошедший безумный месяц внес изменения и в наш игровой мир. Вышла игра Heroes of Might & Magic III, или просто третьи «Герои»... Эту вещь ждали, ждали давно. В том числе и мы – перед вами самый большой в истории «Игромании» материал, посвященный одному проекту. Просто HMM3 – это не игра, это событие.**

**Немного о нас – журнал, как всегда, на пути к совершенству. Часть статей этого номера перекочевала на компакт-диск. Отныне и впредь туда будут попадать описания игр, которые по тем или иным техническим причинам не смогли появиться в номере в полном обьеме. Сегодня это Tomb Raider 3, Warhammer: Chaos Gate и Resident Evil 2, в самое ближайшее время к ним присоединятся Final Fantasy 7 и Klingon Honor Guard. Нет, мы понимаем, «Фантазия...» – вещь бесподобная, но материал получился настолько большим, что грозил «задвинуть» всех, включая и «Героев», а посвящать целый выпуск одной только FF7 как-то не хотелось.**

**Еще одно новшество – в последние месяцы героям «Вавилона-5» явно стало скучно, и теперь они пребывают в веселой компании специальных агентов Малдера и Скалли. Долго ли они вместе пробудут – решать вам.**

**Да, как-то совсем незаметно прошел любимый праздник всех журналистов, первое апреля. Так вот, для самых сообразительных наш конкурс: попробуйте найти (если, конечно, сможете) среди новостей сообщения, являющиеся лишь плодом нашей фантазии. Разумеется, без призов здесь не обойдется. Удачи!**

**ВНИМАНИЕ!**
**Изменился номер телефона и почтовый адрес нашей редакции.**




Журнал зарегистрирован в Министерстве печати РФ. Свидетельство о регистрации № 016630 от 26 сентября 1997 г.

Отпечатано в ОАО ПО «Пресса-1». Тираж 27.000. Заказ №771.

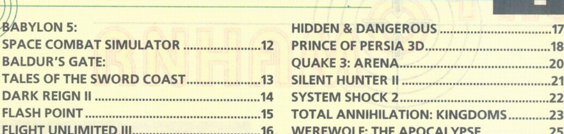


**ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ**
**Heroes of Might and Magic III (стр. 58)**



# СОДЕРЖАНИЕ





## ЖДЕМ ИГРУ 12





## ИГРАЕМ 26



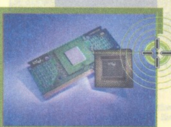
## ЛОМАЕМ 130

### КОДЫ ДЛЯ PC



### КОДЫ ДЛЯ PLAYSTATION



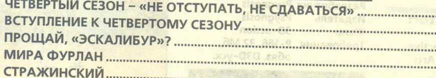


## ВООРУЖАЕМСЯ 136

# СОДЕРЖАНИЕ

## ФАН-КЛУБ

### ВАВИЛОН-5





### X-FILES

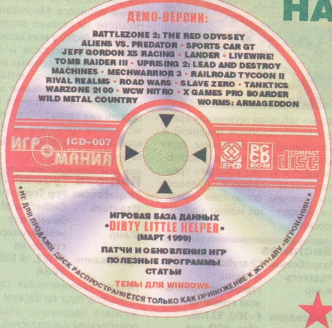


## РАЗНОЕ



### РЕКЛАМА В НОМЕРЕ






## НА НАШЕМ ДИСКЕ!

**ДЕМОВЕРСИИ:**

Aliens vs. Predator: Alien Demo, Jeff Gordon XS Racing, Lander, LiveWire!, Machines, MechWarrior 3, Railroad Tycoon II, Rival Realms, Road Wars, Slave Zero, Sports Car GT, Tanktics, Battlezone: The Red Odyssey, Tomb Raider III, Uprising 2: Lead and Destroy, Warzone 2100, WCW Nitro, Wild Metal Country, Worms: Armageddon, X Games Pro Boarder,

а также:

**ПАТЧИ И ОБНОВЛЕНИЯ**
**ПОЛЕЗНЫЕ ПРОГРАММЫ**
**ТЕМЫ ДЛЯ WINDOWS И СТАТЬИ**

★ Статьи, выделенные в содержании красным цветом, в полном объеме представлены только на нашем диске.

# НА НАШЕМ ДИСКЕ

## ДЕМОВЕРСИИ

### Aliens vs. Predator: Alien Demo

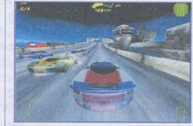
**Разработчик** FOX Interactive
**Издатель** Electronic Arts
**Жанр** 3D-action
**Требования** P-200, 32 Мб, рек. D3D-уск.



Очередная демоверсия этой весьма многообещающей стрелялки от первого лица. На этот раз FOX Interactive предоставляет всем игроманам возможность почувствовать себя в шкуре Чужого и показать людям и Хищникам, у кого челюсти крепче да ноги быстрее. Используйте все возможности внеземной жизни: перемещайтесь по трубам, прячьтесь в тени, молниеносно бросайтесь на врага, и победа будет за вами!

### Jeff Gordon XS Racing

**Разработчик** Real Sports
**Издатель** ASC Games
**Жанр** автосимулятор
**Требования** P-166, 16 Мб, SVGA



Игра в весьма популярном в последнее время жанре так называемых «аркадных автосимуляторов серьезных соревнований». Довольно простая графика вполне компенсируется захватывающим игровым процессом – добро пожаловать в мир безумных прыжков и высоких скоростей! Чем-то все это напоминает, к слову, Motorhead.

### Lander

**Разработчик** Psygnosis
**Издатель** Psygnosis
**Жанр** 3D-action
**Требования** P-166, 32 Мб, обяз. D3D-уск.



Lander продолжает традицию бессмертного Terminal Velocity и является прекрасным способом для фанатов скоротать время в ожидании Descent 3. Сюжет предельно прост, концепция еще проще: вы и ваш корабль над поверхностью планеты, один на один с толпой врагов. Только не забывайте: ни на секунду нельзя прекращать движение!

### LiveWire!

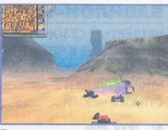
**Разработчик** The Code Monkeys
**Издатель** SCi
**Жанр** аркада/головоломка
**Требования** P-166, 16 Мб, рек. D3D-уск.



Весьма забавная логическая аркада с очень приятной графикой и интуитивным управлением. Здорово подходит в качестве расслабляющего и успокаивающего средства после тяжелого трудового дня. Впрочем, особо «заигрываться» не стоит – так можно и до утра просидеть.

### Machines

**Разработчик** Charybdis
**Издатель** Acclaim
**Жанр** стратегия в реальном времени
**Требования** P-200, 32 Мб, обяз. D3D-уск.



Постепенно «мутирующий» в сторону полной трехмерности жанр стратегий в реальном времени подбрасывает нам еще одно своего представителя – Machines. Игра, кстати, может быть интересна и фанатам 3D-action, особенно благодаря возможности личного участия в сражениях.

### MechWarrior 3

**Разработчик** Zipper Interactive
**Издатель** MicroProse
**Жанр** mech-симулятор
**Требования** P-166, 32 Мб, рек. D3D-уск.



Долгожданная демоверсия не менее долгожданной игры, продолжения великого MechWarrior 2. Несмотря на столько эпитетов, к третьему Mech'у у всех оставалось очень много вопросов и сомнений, частично развеянных этой демоверсией. Конечно, Instant Action – это не отдельные миссии или кампания, но кое-что можно сказать уже сейчас. Жаль, правда, что нельзя сражаться на стороне кланов. Но все равно победа будет за нами!

### Railroad Tycoon II

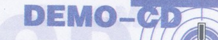
**Разработчик** Pop Top Software
**Издатель** Gathering of Developers
**Жанр** экономическая стратегия
**Требования** P-133, 16 Мб, SVGA

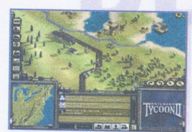
Лучшая экономическая стратегия прошлого года по версии нашего журнала наконец-то обзавелась подобающей демоверсией. И если

## ТЕМЫ ДЛЯ WINDOWS

Мы вновь представляем набор тем для изменения внешнего вида Windows. Зачем они нужны? Ну, во-первых, скучно все время жить в окружении зеленой поверхности рабочего стола и стандартных звуков. А во-вторых, как приятно по утрам услышать голос персонажа любимой игры или фильма и увидеть на экране монитора знакомый логотип! Надоела картинка? Запустите Microsoft Plus! для Windows 95 или просто Windows 98, и хоть каждый день меняйте внешность «окошек»... Итак, в этом номере вы найдете:

Babylon 5, Birthright, Commandos: Behind the Enemy Lines, Descent 2, Dungeon Keeper, Full Throttle, Grim Fandango, Half-Life, Heroes of Might and Magic III, X-Files.






вас не смущает тяжкий труд железнодорожного магната, то – вперед, осваивать бескрайние просторы Северной Америки и Африки, доступные в этой версии.

## Rival Realms

**Разработчик** Digital Integration
**Издатель** Titus
**Жанр** стратегия в реальном времени
**Требования** P-133, 16 Мб, SVGA



На этот раз уже добротная стратегия без всяких 3D-выкрутасов собираешь пищу, лес и золото, обучаешь армию и воюешь, воюешь, воюешь... Средняя графика, конечно, немного раздражает, но разве в ней дело? Многие очень жалуются на то, что «плоские» стратегии вообще перестали выходить. Rival Realms же явно доказывает обратное.

## Road Wars

**Разработчик** Phenom Productions
**Издатель** Intense Entertainment
**Жанр** автомобильная аркада
**Требования** P-166, 16 Мб, рек. D3D-уск.



Игра, максимально приближающаяся к первоначальной идее Deathtrack. Настолько близко, что возникает ощущение стойкого желания разработчиков повторить концепцию первоначальной игры «один в один» – был восстановлен не только общий смысл соревнований, но и персонажи, и сюжет! Неизвестно, правда, сможет ли игра стать вторым Deathtrack'ом, но море стрельбы и веселья нам точно обеспечено.

## Slave Zero

**Разработчик** Accolade
**Издатель** Electronic Arts
**Жанр** 3D-action
**Требования** PII-266, 32 Мб, обяз. D3D-уск.



Еще один весьма многообещающий 3D-action, впрочем, больше напоминающий MechWarrior. Немного разочаровывают системные требования, зато как приятно, находясь в огромном роботе, крушить город, попутно бросаясь подвернувшимися автомобилями и пешеходами! Особенно, если все противники уже давно мертвы...

## Sports Car GT

**Разработчик** Westwood Studios
**Издатель** Electronic Arts
**Жанр** автосимулятор
**Требования** P-166, 32 Мб, рек. D3D-уск.



Похоже, что Electronic Arts решила стать доминирующей компанией по производству автосимуляторов. Чего еще не хватало в коллекции этого издателя, кроме гонок класса «Формула-1»?
Правильно, официального чемпионата GT. Его демоверсия перед вами. Кстати, и Formula 1 уже не за горами – Electronic Arts подписала лицензионное соглашение о создании симулятора этих самых популярных в мире автосоревнований.

## Tanktics

**Разработчик** DMA Design
**Издатель** Gremlin
**Жанр** стратегия в реальном времени
**Требования** P-133, 16 Мб, SVGA



Еще один взгляд на развитие жанра RTS, только на этот раз намного более веселый и ироничный. Основная задача здесь – не война как таковая, а сам процесс создания всевозможных танковых монстров, и уж только потом уничтожение неприятеля. Главное, чтобы вы сами не испугались того, что сотворили, а также, чтобы ваш «убийца» вообще смог передвигаться...

## Battlezone: The Red Odyssey

**Разработчик** Team Evolve
**Издатель** Team Evolve
**Жанр** RTS/3D-action
**Требования** P-166, 16 Мб, рек. D3D-уск.

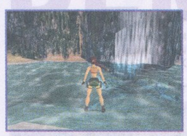


Борьба за биометалл продолжается! И не только во второй части Battlezone, но и в готовящемся наборе дополнительных миссий The Red Odyssey, демоверсия которого и находится на нашем компакт-диске.
Ганимед останется нашим!

## Tomb Raider III

**Разработчик** Core Design
**Издатель** Eidos Interactive
**Жанр** 3D-action
**Требования** P-133, 16 Мб, рек. D3D-уск.

Очередная демоверсия очередных приключений Лары. На этот раз ее занесло на острова Тихого океана. Что, впрочем, не помешало ей потом оказаться ни где-нибудь, а на



Северном полюсе. Свое странное поведение героиня Tomb Raider III так и не объяснила.

## Uprising 2: Lead and Destroy

**Разработчик** 3DO
**Издатель** 3DO
**Жанр** RTS/3D-action
**Требования** P-166, 32 Мб, рек. 3Dfx



А вот и новая демоверсия второй части отца-основателя призрачного жанра «трехмерной стратегии в реальном времени с элементами стрелялки от первого лица». Впрочем, теперь у него появилось много весьма достойных конкурентов, с которыми Uprising 2 вряд ли уже может так просто справиться.

## Warzone 2100

**Разработчик** Pumpkin Studios
**Издатель** Eidos Interactive
**Жанр** стратегия в реальном времени
**Требования** P-166, 16 Мб, рек. D3D-уск.



Еще одна трехмерная RTS, но на этот раз намного ближе к классическим представителям жанра – с постройкой и обороной базы, менеджментом ресурсов и обязательными научными исследованиями. К тому же игра основана на одной из самых популярных (после Warhammer) настольных стратегических игр с одноименным названием.

## WCW Nitro

**Разработчик** Inland
**Издатель** THQ
**Жанр** файтинг
**Требования** P-166, 16 Мб, рек. D3D-уск.




Наконец-то в этом году и до PC добрался хоть один нормальный файтинг! Конечно, World Championship Wrestling – это не WWF с ее знаменитыми героями, но и в WCW пара отменных бойцов найдется.

## Wild Metal Country

**Разработчик** DMA Design
**Издатель** Gremlin
**Жанр** 3D-action
**Требования** P-166, 16 Мб, рек. 3Dfx



Дикая смесь стратегии, автосимулятора и стрелялки с видом от третьего лица.
Те, кого подобный коктейль не смущает, наверняка останутся довольны не только качественной графикой, но и захватывающим игровым процессом – пострелять вволю, управляя транспортным средством, удается нечасто.

## Worms: Armageddon

**Разработчик** Team 17
**Издатель** MicroProse
**Жанр** arcade + strategy
**Требования** P-133, 32 Мб, SVGA

«Червяки» возвращаются и обещают всем устроить небольшой «Армагеддон».
Всем фанатам Castles, Scorched Earth и оригинальных Worms настоятельно рекомендуется. Впрочем, и просто любители логических аркад не должны остаться равнодушными.



## X Games Pro Boarder

**Разработчик** Radical Entertainment
**Издатель** Electronic Arts
**Жанр** спортивный симулятор
**Требования** P-166, 16 Мб, рек. D3D-уск.



Зима прошла, и всем любителям экстремальных видов спорта пришлось на время зачехлить любимые горные лыжи и сноуборд. Если же вы жалеете о том, что на улице больше нет снега, то не стоит отчаиваться – перед вами весьма достойная альтернатива. Правда, компьютерная. Зато и сломать себе ничего, кроме клавиатуры, нельзя. Внимание! Если у вас возникли проблемы с запуском игры, после установки измените название директории Movies в основном каталоге на любое другое!

## DIRTY LITTLE HELPER

Для тех, кому лень проходить игру самому, и для тех, кто не имеет возможности это сделать. Теперь DLH содержит в своей базе данных огромное количество кодов и секретов 2017 игр для PC, 351 игры для PlayStation, 10 для Nintendo 64 и 80 игр для SuperNintendo!



## ПАТЧИ

**Герои Меча и Магии III**

Обновление до версии 1.03. Исправляет ошибки, связанные с менеджментом ресурсов.
Внимание! Патч предназначен только для легальной русской версии игры «Герои Меча и Магии 3» компании «Бука» и не совместим с английской, а тем более, с пиратской версиями!

**Army Men**

Обновление до версии 1.2. Исправлены проблемы совместимости с видеокартами на базе чипсета Permedia 2, включена возможность полного отключения джойстика при ошибках с управлением, добавлена поддержка многокнопочных геймпадов.

**Axis & Allies**

Обновление до версии 1.32. Исправлены проблемы, связанные с прохождением кампании.

**King's Quest: Mask of Eternity**

Обновление до версии 1.0.0.3. Исправляет проблемы, связанные с тенями и неправильными текстурами при использовании Direct3D-видеокарт.

**Motorhead**

Обновление до версии 3.0. Добавлены новые автомобили, записи соревнований и исправлены незначительные ошибки.

**Myth II: Soulblighter**

Обновление до версии 1.2.1. Исправлены ошибки, связанные с нестабильной работой игры на некоторых 3D-видеокартах, добавлена возможность использования новых периферийных устройств. Также внесён ряд изменений, связанных с игровым процессом и балансом.

**Pro Pilot 99**

Обновление до версии 1.03. Внесён ряд изменений, связанных с алгоритмом графики и звука, добавлена поддержка дополнительных функций большинства новых джойстиков, внесены исправления, касающиеся погодных эффектов и физической модели.

**Sid Meier's Alpha Centauri**

Финальная версия патча 3.0. Содержит все изменения, вошедшие в предыдущее обновление, включая возможность игры на одном компьютере по очереди и при помощи e-mail, а также поддержку трехмерного звука EAX.

**StarSiege: Tribes**

Обновление до версии 1.3. Включает в себя бета-OpenGL для поддержки видеокарт на основе чипсетов i740 и Riva TNT, увеличение скорости работы при игре через Интернет, а также ряд дополнительных возможностей многопользовательского режима.

**StarCraft**

Обновление до версии 1.05. Патч совместим с полной версией игры и с дополнением Brood Wars. Внесен ряд изменений, связанных со стоимостью отдельных сооружений и скоростью их постройки. Решены проблемы совместимости некоторых старых сохраненных игр, исправлены специфические проблемы Brood Wars.

**The Settlers III**

Обновление до версии 1.32. Улучшен алгоритм искусственного интеллекта и добавлены возможности автосохранения при прохождении кампаний и во время многопользовательской игры.

**Uprising 2**

Финальная версия патча, добавляющая поддержку трехмерного звука стандарта DirectSound3D.
Внимание! Используйте только ту версию, которая точно соответствует типу вашего процессора и видеокарты!

**Vegas Games 2000**

Обновление до версии 1.4. Исправлено большинство ошибок, в частности, игра перестала требовать предустановку ряда библиотек.

**WWII Fighters**

Обновление до версии 1.08. Добавлена поддержка джойстиков с технологией Force Feedback, расширены функции редактора миссий и кампаний, включены установки чувствительности для аналоговых устройств, появились новые опции, связанные реализмом с игры.

## ПОЛЕЗНЫЕ ПРОГРАММЫ

**Acid WAV**

Утилита для редактирования звуковых файлов, записанных в формате WAV. С её помощью можно не только проводить обычные изменения вроде склейки, растягивания и реверса, но и добавлять различные спецэффекты.

**Audiograbber**

Великолепная программа для переписывания музыки с компакт-дисков на компьютер.
Самое интересное, что для нормальной работы наличие звуковой карты не требуется, так как весь звук считывается цифровым способом. При этом существует масса полезных возможностей вроде нормализации звучания, удаления пауз в начале и в конце записи, автоматического кодирования в формат MP3.

**BCWipe**

Удобная утилита для тех, кому необходима секретность как хранящихся на компьютере данных, так и хранившихся ранее. С ее помощью вы сможете удалять любые файлы, не заботясь о том, что кто-то их сможет восстановить и просмотреть. Для этого BCWipe поддерживает более пяти режимов стирания, начиная от самого простого и быстрого и заканчивая полным уничтожением информации, принятым в качестве стандарта в США.

**CD Player Maximus**

Очень удобный проигрыватель звуковых CD для Windows 95/98. В неактивном состоянии он уменьшается до маленькой пиктограммы в «system tray». А при установке в CD-ROM привод компакт-диска автоматически разворачивается. Благодаря некоторым очень полезным функциям и удобству обращения позволяет полностью отказаться от стандартного Windows-проигрывателя.

**Sonique**

Отличный проигрыватель звуковых файлов формата MP3, по своим возможностям превосходящий даже знаменитый WinAmp.
Помимо стандартного набора в нем есть и простенький эквалайзер, и регулятор темпа, и управление балансом каналов. А уж по качеству и стильности дизайна вряд ли с ним вообще что-либо можно сравнить. Во всяком случае, среди бесплатных программ.

**Ulead COOL 3D**

Эта простенькая утилита предназначена для работы с 3D-эффектами. Она обладает немалым количеством возможностей, имеющихся в профессиональных пакетах для работы с трехмерной графикой. Среди них есть возможности работы с источниками света, поверхностными текстурами, перемещениями камеры и много другое! С помощью этой программы каждый, имеющий хоть немного воображения, сможет создавать свои трехмерные надписи или даже простенькие картинки.

**Virtuosa Gold**

Очень удобная программа для Dj'ев «районного масштаба». С её помощью можно играть любую музыку, будь то CD или звуковые файлы, довольно быстро переключаясь с одного типа носителя на другой. Также с помощью этой утилиты можно обрабатывать любую цифровую музыку. Например, переписывать звуковые дорожки с CD на жесткий диск.

**WinAmp**

Winamp на данный момент является наиболее популярным проигрывателем звуковых файлов. И во многом такая популярность объясняется тем, что с его помощью можно прослушивать практически все звуковые файлы: и MP3, и MID, и MOD, и WAV, и еще два десятка других форматов. Среди его возможностей стоит отметить эквалайзер, анализатор спектра и возможность проигрывания композиций по списку, а также огромнейшую библиотеку «скинов» и plug-in'ов, позволяющих менять внешний вид программы хоть каждый день. Кстати, в одном из ближайших номеров мы собираемся поместить наиболее популярные из «скинов» и plug-in'ов на нашем демонстрационном диске.

**WinTune 98**

Довольно удобная утилита для измерения производительности компьютера. С её помощью можно не только получить сведения о скорости работы процессора, оперативной памяти, видеосистемы и дисков, но и узнать, как можно увеличить производительность системы как в общем, так и по отдельным параметрам.

**XNview**

Это достаточно мощная утилита для просмотра и редактирования файлов. Поддерживает она практически все мыслимые и немыслимые форматы и довольно хорошо с ними работает. С ее помощью можно проводить такие операции, как затенение, «скручивание», коррекцию цветовой гаммы и т. п. Во время просмотра существует возможность включить режим слайд-шоу. Конечно, эта бесплатная утилита не предоставляет профессиональные графические пакеты, но для «домашнего» редактирования изображений ее более чем достаточно.

**Yamp**

Очень приятный проигрыватель музыкальных файлов многих популярных форматов, включая WAV, MID, MOD, S3M, MX и даже CD. По функциональным возможностям эта утилита не очень богата, но того, что имеется, вполне достаточно для нормальной работы. А функции там такие: прослушивание файлов и дисков по списку, микширование и задание временных участков. Также хотелось бы отметить возможность изменения внешнего вида окна программы, что очень приятно для любителей «стильности».



## ГИГАНТЫ ГОТОВЯТСЯ К БИТВЕ




Новости подготовил Дмитрий Бурковский

Как и ожидалось, с первого объявления спецификации телевизионной приставки следующего поколения PlayStation 2 (или 2000) корпорация Sony начала резко форсировать события – в течение прошлого месяца с периодичностью два раза в неделю всплывали все новые и новые подробности о потенциальном «убийце» Sega Dreamcast. Итак, вкратце изложу то, что нам стало известно о готовящемся проекте.

Во-первых, в качестве способа хранения информации консоль от Sony будет использовать DVD. Более того, это избавляет ее обладателей от необходимости иметь дома отдельный DVD-проигрыватель – с помощью PSX 2 можно спокойно просматривать видеофильмы и прослушивать музыку в этом формате.

Во-вторых, по заверениям Sony, новый 128-битный процессор ровно в 50 (!) раз превосходит по скорости обработки трехмерных сцен тот, который используется Dreamcast, а математическое ядро в несколько раз мощнее Pentium III. Конечно, не особо верится, но все же...

Далее, вся система, включая блоки обработки графики и звука, будет интегрирована на все том же одном единственном чипе микропроцессора, что, безусловно, существенно понижает его стоимость. Как бы то ни было, Sony обещает нам обсчет в реальном времени трехмерной графики качества моего любимого Toy Story от Walt Disney Studios, не далее как в 1996 году потрясшего нас самим фактом своего существования в качестве первого полностью «компьютерного» мультфильма.

В-третьих, новая приставка будет обратно совместимой. То есть PlayStation 2 будет позволять проигрывать и старые игры для классической PSX. Более того, поговаривают и о прямой совместимости – возможности создавать игры, которые будут нормально работать на оригинальной приставке и одновременно использовать все возможности новой. Впрочем, насчет последнего тоже особой уверенности нет.

В-четвертых, особое внимание уделяется архитектуре входа-выхода. Пока никаких подробностей о том, какие устройства будут включены в комплект поставки, нет, зато уже сейчас ясно, что за основу будет взят сверхбыстрый вариант USB, универсальной шины, что позволит подключать одновременно очень много весьма нестандартных для телевизионных приставок устройств вроде клавиатур, мышек, принтеров, цифровых камер и модемов. Разумеется, что все классические джойстики и геймпады не будут забыты. Кстати, вполне возможно, что будет реализована и технология Force Feedback – благо у Sony уже есть достаточный опыт в разработке псевдообратной связи в своей серии игровых манипуляторов Dual Shock.

В-пятых, очередное нововведение связано с включением в код микропроцессора нескольких весьма «странных» компонентов, созданных корпорацией Animation Science. Эти технологии, получившие название Rampage и Outburst, основаны на объектно-ориентированном алгоритме искусственного интеллекта и предназначены для обработки информации о физике окружающего мира, т. е. для создания так называемого «физического движка». По заверениям Sony, они не только облегчают работу создателей игр и снимают разгрузку с процессора, одновременно добиваясь честной физики объектов, но и позволяют создавать такие не доступные до сей поры эффекты, как натурально выглядящую толпу зрителей на стадионе, правильные дырки от пуль во время стрельбы или возможность разрушить любой предмет.

В-шестых, по заявлениям представителей компании, новые возможности навсегда изменят и само представление об играх, поскольку технология уже не будет достаточным препятствием для осуществления любых задумок дизайнеров.

И, наконец, Sony начинает активно инвестировать деньги в предприятия по производству полупроводников и микропроцессоров, что только подтверждает желание окончательно захватить рынок развлекательной продукции.

Что ж, давайте разбираться. То, о чем заявляет Sony, выглядит потрясающе. Но обратим внимание и на ту информацию, которую Sony не очень афиширует. PSX должна появится в марте 2000 г. в Японии и в конце того же года в Европе и США. Но самое интересное, что стоить она будет около 400 долларов – явно завышенная цена для «просто приставки». Впрочем, обо всем по порядку.

Итак, чуть ли не главный козырь Sony – DVD. Безусловно, за этим форматом будущее, и отрицает это только, пожалуй, Nintendo. С другой стороны, какие преимущества дают DVD-диски, кроме возросшего объема записи? В принципе, никаких. Более того, максимальная плотность в 4,7 гигабайта достигается только при двухсторонней записи. Разумеется, что PSX 2 будет снабжена стандартным проигрывателем, иначе выйдет слишком дорого. Т. е. для того, чтобы продолжить работу, придется открывать крышку и переворачивать диск, что, в принципе, аналогично ситуации, если бы у вас было два DVD объемом 2,3 Гб. Таким образом, размер непрерывной записи уменьшается в два раза. Но все обычно забывают, что и Sega Dreamcast использует нестандартные диски, плотность которых увеличена также в два раза и составляет 1,4 Гб. В итоге получается, что полезный объем весьма дорогого проигрывателя DVD всего лишь на 60 % больше, чем у Dreamcast! И стоит ли овчинка выделки? Хотя, повторюсь, будущее все-таки за DVD. Тем более, что и Sega все-таки заявила о выпуске отдельного проигрывателя для своей приставки.

Микропроцессор и все-все-все. Конечно, реально в цифры, представленные Sony, никто не верит – если бы это было правдой, чудо-машина превосходила бы по мощности последние модели рабочих станций Silicon Graphics. Да и стоил бы такой процессор просто огромные деньги. С другой стороны, интеграция всех схем в одной – сильный и весьма смелый для Sony и Toshiba шаг, особенно, если вспомнить любовь последней к многопроцессорным системам, например, к напичканной ими до отказа Sega Saturn. Объяснение здесь простое – во-первых, так дешевле, во-вторых, всей начинкой занимается Toshiba, а не раскиданные по земному шару подразделения Sega, да и история с Saturn показала, что некоторые возможности подобных систем просто игнорируются создателями игр (так случилось, во всяком случае, с великолепной задумкой Sega, так называемым «атмосферным чипом», отвечавшем за прорисовку заднего плана и использованном всего лишь в нескольких самых хитовых играх для этой уже забытой после выхода Dreamcast платформы). В любом случае, похоже, что именно этот процессор и является самой дорогостоящей частью новой платформы, так что будем надеяться, что он хотя бы наполовину оправдает наши ожидания. Впро-

чем, здесь до появления опытного образца с его последующей демонстрацией ничего определенного сказать нельзя.

Обратная совместимость. Тоже весьма смелый и опасный шаг. Разумеется, возможность полной прямой совместимости никто в голову и не берет – это вам не компьютер. А вот за кажущимся благом – возможностью запускать на новой приставке старые игры – может таиться опасность. Немного арифметики – сейчас в мире около 50 миллионов обладателей оригинальной PlayStation. Не стоит и думать, что хотя бы одна десятая их часть купит в течение первого года новую приставку.

Теперь представьте себя на месте главы небольшой, но преуспевающей компании по производству игр. И вот перед вами стоит вопрос: делать ваш новый блокбастер в расчете на новую и предельно мощную PSX 2 и, как следствие, ограничить себя в рамках 1–2 миллионов владельцев этой приставки или полагаться одновременно и на проверенную 50-миллионную армию обладателей Sony PlayStation плюс несчастных сторонников PSX 2 («куда они денутся, все равно покупать нечего...»)? Ответ, я думаю, однозначен. Теперь представьте себя в роли рядового игромана, обладателя оригинальной приставки. Вот PSX 2 уже давно поступила в продажу, а новых игр кот наплакал. Более того, для вашей старой платформы продолжают и продолжают выходить все новые и новые хиты. Вопрос: будете ли вы выкидывать 400 долларов? Таким образом, Sony попадает в весьма забавную ситуацию – заставить разработчиков создавать игры под новый формат и таким образом стимулировать продажи PlayStation 2 в подобных условиях абсолютно нереально. Обычно, когда появляется новая приставка, компания-производитель привлекает пользователей к своему детищу с помощью весьма действенной политики прекращения поддержки старой консоли – в итоге владелец телеразвлечения предыдущего поколения оказывался в абсолютной изоляции, не имея в своей библиотеке ни одной новой игры, и, волей-неволей, приобретал новую модель. Sony же, если она все-таки осуществит все свои обещания, окажется без этих рычагов давления, и тогда первый год продаж PSX 2 можно будет считать провальным – мало кто станет тратить приличную сумму лишь ради пары игр с потрясающей графикой. Dreamcast, замечу, подобная проблема не грозит – портирование продуктов с PC предельно просто, особенно благодаря Windows CE.

Архитектура ввода-вывода, возможность подключения модема и выхода в Интернет – это хорошо. Но напомню, что у Dreamcast все это уже есть. Причем за модем не придется платить отдельных денег – он, в отличие от PlayStation 2, в приставке от Sega встроенный. Технологии Rampage и Outburst – сильный ход. На моей памяти, никто пока еще никто в устройствах для домашнего применения не включал в RAM процессора ничего подобного. Впрочем, вполне возможно, что никто ничего подобного громко и не афишировал. Поживем – увидим.

Новые возможности и навсегда измененное представление об играх. Это красиво на словах, а вот на деле возникают серьезные проблемы. Нет, дело не в нереальности заявленных характеристик, скорее, наоборот. На прошедшей после презентации конференции президент знаменитой Square все-таки признался, что если Sony действительно сдержит все обещания, то «найдется всего лишь пять компаний, которые смогут использовать все преимущество PlayStation 2». Причина предельна проста – при такой мощности возникают проблемы с финансированием самого процесса создания, ведь и для него аппаратура должна быть соответствующей. Да и разработчики пока не до конца понимают, как можно использовать все это богатство открывающихся возможностей.

Инвестирование денег в «железную» отрасль. Вот здесь все понятно, и следствия только два – если дебют PSX 2 удастся, то Sony в результате может спокойно спихнуть и Sega, и Nintendo. Если нет, то для корпорации наступят тяжелые времена – быстро продать эти предприятия вряд ли удастся.

Подведем небольшой итог. Итак, в руках у Sony технология, которая, возможно, сможет легко затормозить стремительное шествие Dreamcast. С другой стороны, сроки выхода новой приставки выглядят все-таки нереально, да и цена слишком высока. В итоге, даже если PlayStation 2 появится согласно плану, к тому времени Sega уже успеет продать около 3 миллионов экземпляров своей приставки, а это уже весьма серьезная заявка на общий успех со стороны Sega. Помимо того, что Dreamcast к тому времени будет уже полтора года продаваться в Японии, так еще и PlayStation появится в США и Европе ровно на год позже. Ситуацию очень хорошо прокомментировала пресс-служба Sega, цитатой из официального обращения которой я бы и хотел закончить этот материал.

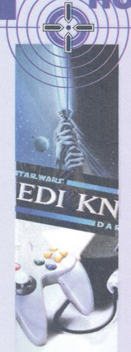
«На бумаге приставка от Sony выглядит потрясающе, но главное здесь то, что она все еще на бумаге. Dreamcast уже здесь и сейчас. Создание консоли с такими характеристиками... и поддержка ее целым рядом хитовых игр всего лишь за год до поступления ее в продажу – задача не из легких. Пока Sony создает новое «железо», Dreamcast уже займет свое место, обладая, к тому же, впечатляющей библиотекой отличных игр... Sony заявляет, что ее новая консоль будет стоить более 400 долларов. Мы не уверены, что покупатели готовы платить такую сумму за всего лишь телевизионную приставку... Мы понимаем, что успех в этой индустрии не зависит от «железа», он основан на играх. Это всего лишь наше ощущение, что количество полигонов и мягкость картинки может быть определяющим...

Когда Dreamcast появится в Северной Америке и Европе, у нас в запасе уже будет около 30 только хитовых игр от известнейших компаний... Мы понимаем, что возможности представлены 6,3 миллиардами долларов игровой индустрии, которая выросла по сравнению с прошлым годом на 22 процента. Но нашей целью всегда был и всегда будет тот, кто играет в видеоигры».

## EIDOS СИЛЬНО «ШТОРМИТ»...

Иначе чем можно объяснить последние действия этого крупнейшего европейского издателя? Похоже, скрывать то, что с проектом дочерней компании ION Storm, стрелялкой от первого лица Daikatana, явно не все в порядке, уже бессмысленно. Наихудшие предположения лишь подтвердило сообщение о том, что Eidos направила в офис команды Ромеро Джона Каванага (John Kavanagh), выпускающего директора. Цель его инспекции – проверка информации, касающейся проекта, и, что самое интересное, финансовой отчетности ION Storm. И это после того, как компанию уже посетил целый ряд авторитетных комиссий Eidos! Видно, судьба той огромной суммы, вложенной в






Daikatana, начала всерьез волновать представительство издательской компании. В любом случае, Ромеро и соратникам придется пережить трехнедельное пребывание у себя Джона Каванага, ведь за такой срок предполагается подготовить предварительные выводы по состоятельности проекта и, похоже, всего ION Storm целиком.

Между тем, выход чисто многопользовательской демоверсии долгожданной стрелялки лишь подтвердил информацию, опубликованную в скандальной статье из Dallas Observer – блок программы, отвечающий за искусственный интеллект, еще вообще не готов. Косвенно это доказывается и тем, что выход самой игры вновь перенесен, теперь уже на июнь. Впрочем, большинство уже склоняется к мысли, что Daikatana появится никак не раньше сентября.

## ИГРУШКИ В ИГРУШКАХ, ИЛИ «STARCRAFT И МИР»

К тому, что производители развлекательной компьютерной продукции часто снабжают покупателей различными дополнительными бонусами, вроде ковриков для мышек или всевозможных плакатов и футболок, мы уже привыкли. Но, похоже, что Midway Entertainment станет первой, кто будет продавать коробки со своими продуктами вместе с разнообразными мягкими (и не очень) игрушками. В самое ближайшие время подобному «насилию» подвергнется MicroMachines V3, а вслед за ней – Rampage 2: Universal Tour. На что только не идут издатели, чтобы повысить привлекательность своих продуктов!

Особенно, когда есть игры, которым такие ухищрения абсолютно не нужны. Наоборот, эксплуатация первоначальной идеи будет еще долго кормить их создателей. Так, издательский дом Amazing Stories объявил, что в конце марта на страницах его журнала Amazing Stories Magazine появятся первые главы из романа, посвященного лучшей RTS прошлого года Starcraft. Авторами потенциального бестселлера являются два ведущих дизайнера игры, Крис Метсен (Chris Metzen) и Сэм Мур (Sam Moore), а оформлением занимается художественный директор Blizzard Сэмвайз Дидаер (Samwise Didier). Полностью же роман, посвященный первому контакту Терранов, Протоссов и Зергов, должен появится не раньше конца апреля – начала мая. Надеюсь, к лету он доберется и до нас.

## В ОЧЕРЕДЬ!

Создатели Jedi Knight, ныне вольные служащие команды Infinite Machine, лицензировали для своей новой трехмерной стрелялки движок от Unreal. Сей факт не привлек бы моего внимания, если бы не интересная деталь – это уже 18-ая игра, которая использует технологию «Нереального»!

id Software, между тем, не дремлет. Не смотря на то, что глобальных изменений в движок готовящегося Quake III: Arena вноситься не будет, уже нашелся желающий его использовать. Им стала несравненная Valve, подразделение Sierra. Догадайтесь, для какой игры им он потребовался? Разумеется, для Half-Life 2!

## РАЗВИТИЕ СПОСОБНОСТЕЙ

Компьютерные игры способствуют развитию математических способностей, особенно наряду с игрой на музыкальных инструментах. Впрочем, в этом я не сомневался никогда. А недавно влиятельное информационное агентство «Рейтерс» сообщило о результатах исследований, проведенных Калифорнийским университетом. В соответствии с полученными данными, школьники средних и старших классов на 30 % лучше усваивают программу по алгебре и геометрии, если параллельно учебному курсу они занимаются музыкой и играют в компьютерные игры. Причем, не имеет особого значения, являются ли эти программы специализированными – как было доказано учеными, игры и музыка не только развивают логическое мышление, но и способствует развитию навыков усидчивости и сосредоточенности. Кстати, по данным того же университета, наиболее полезными в этом плане являются клавишные инструменты и квесты. Хм, забавная компания, не правда ли?

## MP3 ВНОВЬ В СУДЕ

На этот раз «зацепило» создателя самого популярного программного проигрывателя MP3-файлов Winamp, американской компании Nullsoft. И дело на этот раз не в повсеместном нелегальном распространении музыкальной продукции в этом открытом формате, а, скорее, в пиратстве со стороны Nullsoft. В окружной суд Лос-Анджелеса поступил иск о начале судебного процесса против создателей Winamp. Коротко, суть дела в следующем: PlayMedia Systems заявила, что Nullsoft в своем проигрывателе использовали основной код из собственного продукта PlayMedia Systems, AMP Audio MPEG Player, написанного директором компании Томиславом Юзелаком (Tomislav Uzelac). В принципе, доказать в таких случаях практически ничего нельзя, но данная история осложняется следующим – в свое время Nullsoft обращалась к PlayMedia Systems с предложением лицензировать алгоритм AMP для использования в своих будущих продуктах. По утверждению Томислава Юзелака, Nullsoft, получив отказ, все-таки применил часть кода в последних версиях Winamp. Разумеется, руководство Nullsoft все отрицает и заверяет, что новый алгоритм был написан что называется «с нуля». Что ж, подождем и посмотрим, кто окажется прав в этой истории, ведь ставка предельно высока – 20 млн. долларов возмещения материального и морального ущерба.

## БЕССМЫСЛЕННО

Спорить с тем, кто считает себя окончательной инстанцией. Особенно, когда подобные люди имеют огромное влияние в государстве. В середине марта французские законодатели под давлением так называемого «морального лобби», организации Familles de France, запретили распространение на территории республики ряда компьютерных игр. Мотивировка стандартна – влияние насилия на неокрепшую детскую психику. Забавно, что попавшие под опалу продукты полностью изымаются из обращения – продажа их во Франции отныне карается вплоть до уголовного наказания. Интересно, а никому не пришло в голову, что в эти игры интересны и более взрослым людям? Впрочем, неважно – вот полный список «опасных» продуктов: Resident Evil II, Unreal, Sanitarium, Wild 9, Grand Theft Auto и Carmageddon II. Эх, похоже, что и Франция пошла по стопам Германии и Бразилии...

## TRILOBYTE'А БОЛЬШЕ НЕТ

Печально, но факт – после ухода ведущего дизайнера компании Грема Девайна (Graeme Devine) пресс-служба компании официально объявила о том, что



Trilobyte окончательно уходит из бизнеса. Знаменитые авторы 7th Guest и 11th Hour, ставших в свое время определяющими для всего направления компьютерных приключенческий игр, так и не смогли пережить нынешний кризис жанра квеста, не найдя себя на другом поприще.

Вряд ли теперь увидит свет и новый 3D-action Extreme Warfare – конечно, если за его доработку не возьмется какая-нибудь другая команда.

## INTEL СМЕНИЛ MICROSOFT

Не прошло и недели после относительного разрешения дела Государственного комитета по торговле США против корпорации Microsoft, как под давлением этой влиятельной организации начался еще один процесс, на это раз против крупнейшего производителя компьютерного «железа», корпорации Intel. В принципе, суть обоих исков практически одинакова – в обоих случаях компании обвиняются в деятельности, ведущей к монополизации. Но в деле Intel есть и еще один нюанс – факты о недобросовестной конкуренции. К иску, поданному еще в прошлом году, добавилось заявление о попытках прямого и косвенного давления со стороны корпорации на крупнейших поставщиков готовых компьютеров. Среди прочих самыми заметными будут, пожалуй, компании Compaq и Digital, которым, по утверждению стороны обвинения, неоднократно приходили угрозы от Intel прекратить техническую поддержку и поставку нового оборудования, если они не откажутся от приобретения патентов и лицензий на определенные виды продукции конкурентов.

Что же касается второй части иска, то здесь, в основном, фигурировала информация о закрытии Intel для свободного использования технологии Slot 1 и ее дальнейших модификаций и о слишком резком снижении цен на процессоры класса Celeron, что, по мнению Государственного комитета, привело к существенному ограничению рыночной доли третьих компаний вроде AMD и Cyrix.

Разумеется, что реакция со стороны Intel была незамедлительной и достаточно жесткой. Как заявили представители компании, ситуация со времени подачи иска существенно изменилась. Если на протяжении десятилетий Intel удерживал в своих руках более 80 % всего рынка персональных компьютеров, то за последний год корпорация потеряла весьма существенный сектор дешевых домашних и офисных систем, отошедший к Advanced Micro Devices, создателю весьма удачного AMD K6 II. Разумными кажутся доводы и о том, что если два года назад ни один из десяти крупнейших производителей готовых компьютеров не использовал процессоры AMD, то теперь это делают девять из ведущей группы.

Разумным они показались и Государственному комитету по торговле, представители которого за день до начала слушаний объявили о заключении с Intel соглашения «о ненападении». Пока неизвестно, чем продиктовано это решение, но обе стороны уже заявили о приемлемости подобного исхода – всегда проще договориться по-хорошему, не правда ли?

## СУМАСШЕСТВИЕ ONLINE

Интересно, как вы отнеслись бы к тому, кто поведал вам историю о человеке, отдавшем полтысячи «зеленых» всего лишь за право на персонаж сетевой игры? Между тем, один из пользователей Ultima Online поставил подобный рекорд, купив за весьма приличную сумму в 521 доллар пятерых героев. Впрочем, «в оправдание» ему можно отметить, что все приобретенные персонажи имели класс Grand Master, да и в придачу счастливый покупатель получил солидный банковский счет в 500 000 золотом, правда, тоже в игре. До чего только не доводит жажда сделать своего героя «самым-самым»! Любители ролевиков меня поймут...

## DUKE NUKEM СТАЛ РОК-ЗВЕЗДОЙ И ПОШЕЛ ПО РУКАМ

Две короткие, но весьма забавные новости. Во-первых, закончена запись саундтрека к многострадальному проекту 3D Realms Duke Nukem Forever. Самое интересное, что в качестве автора заглавной композиции выступила знаменитая Megadeth! А во-вторых, права на использование знаменитого персонажа получила Take2 Interactive. Похоже, что это станет возвращением оригинального Дюка – новая игра будет классической приставочной аркадой.

## RIPCORD ЖИВ

И собирается достойно встретить уход из бизнеса своего бывшего партнера и издателя Panasonic Interactive Media. Более того, компании, скорее всего, удастся сохранить все готовящиеся проекты. Как сообщили представители Ripcord, к середине апреля будет заключен новый договор с Matsushita Electronics, владельцем Panasonic, по которому часть акций Ripcord вернется в родную компанию, а другая часть будет приобретена сторонними инвесторами, имена которых пока не разглашаются. В любом случае, уже сейчас ясно, что Ripcord еще раз вернется в индустрию в качестве издателя.

## ЛАРА БУДЕТ ЧЕЛОВЕКОМ

Компания Core Design недавно опровергла слухи о том, что художественный фильм Tomb Raider по мотивам одноименной игры будет сниматься в ставшей весьма популярной в последнее время манере компьютерной анимации, наподобие Toy Story и Bug's Life.

Как заверили представители компании, это будет классический боевик с использованием стандартной техники, и о том, чтобы заменить актеров персонажами, созданными при помощи компьютера, не может быть и речи.

## ПРОЩАЙ, SYSTEM 3

После неудавшейся сделки по продаже пришло сообщение о полном прекращении деятельности этой компании и в качестве издателя, и в качестве разработчика. Впрочем, не многим это название о чем-то говорит. Между тем, System 3 является одним из старейших создателей компьютерных игр, начинавших свою деятельность еще с платформ Spectrum и Atari. И если его ближайшие собратья, вроде Elite Systems и U.S. Gold, выжили и более или менее продолжают свою деятельность, то о System 3 этого уже не скажешь – последней заметной игрой от этой компании стал весьма оригинальный Constructor.

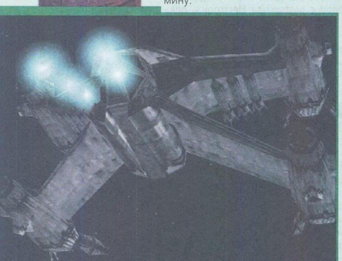
Что будет с его второй частью, Street Wars: Constructor Underworlds, и с торговой маркой System 3 вообще, до сих пор неизвестно.



# BABYLON 5: SPACE COMBAT SIMULATOR

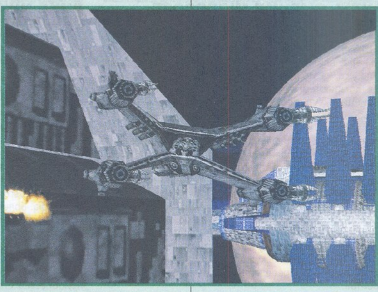
| | |
|---|---|
| **Разработчик** | **Yosemite Entertainment** |
| **Издатель** | **Sierra FX** |
| **Выход** | **сентябрь 1999 г.** |
| **Жанр** | **космический симулятор** |

Создатели игр, которые хотят перенести на монитор компьютера телефильм, ставший предметом поклонения для очень многих, сталкиваются с извечной проблемой – угодить и фанатам, и тем, кто не признаёт этот сериал. С «Babylon 5» это особенно трудно. Многочисленные поклонники станут закатывать глаза и говорить, что здесь всё не то и не так. А противники, наоборот, с упорством, достойным лучшего применения, скорбно подожмут губки, утверждая, что это не игра, а дословный пересказ сериала, давно набившего всем оскомину.



Видимо, поэтому игру «Babylon 5» ожидают и те, и другие. Этот космический симулятор обещает отличать динамическая система AI, а также значительная доля стратегического компонента. Большую часть игры вы проведете, смотря на космос из кабины звездного истребителя Starfury. Здесь кроется самое важное отличие данного космического стимулятора от его собратьев по жанру, связанное с особенностями конструкции Starfury. Если вы по духу консерватор, то можете сражаться так же, как привыкли, скажем, в «Wing Commander». Но тем самым вы откажетесь от богатых возможностей маневрирования. В полноценном режиме вы сможете развернуть свою «Звездную Фурию» и обрушить огонь на преследующего вас противника, не меняя при этом первоначального курса. Аналогичная тактика будет полезна при атаке крупных кораблей (крейсеров и авианосцев). Вы можете снизиться и лететь вдоль корпуса противника, обстреливая его сверху вниз.

Как и в сериале, здесь нет деления на только хороших или только плохих, то, что лежит на поверхности, далеко не всегда оказывается истиной. Помимо обычных космических боев, авторы обещают так называемые «этические коллизии» – будет надеяться, что они не ограничатся выбором из двух похожих миссий.



Для того чтобы в точности воссоздать мир сериала, создатели нового симулятора используют все возможности, которые только можно выжать из Intel Pentium III. Новый движок позволит разработчикам представить около тысячи кораблей, сто разнообразных миссий, проходящих на более чем двухстах локейшенах, выбрасывая свыше 400 000 полигонов на экран каждую секунду в разрешении 1600x1200.

Однако это не значит, что обделенными окажутся владельцы более скромных компьютеров – в «Babylon 5» можно будет играть и на них, хотя великолепие графики окажется уже недоступным. Поскольку события базируются на сюжете сериала, в разработке принимает непосредственное участие мэтр сакрального телефильма J. Michael Straczynski. Хотя основная работа по созданию игры лежит на других авторах, Стражинский внимательно следит за аутентичностью будущего продукта. Действие происходит в детализированном и глубоко разработанном универсуме, в потрясающем мире разнообразных рас, отношения между которыми складываются нелегко из-за вековечных предрассудков, ненависти, нетерпимости и элементарной жажды власти и наживы.

Разрабатывается временной отрезок, заполняющий промежуток между событиями, происходящими на «Вавилоне-5» в пятом, заключительном сезоне, и теми, которые ожидают нас в новом сериале «Крестовый поход» («Crusade»). Все хорошо помнят, что в самом сериале многие расы (и отношения между ними) только упоминались, а сами они присутствовали на «Вавилоне-5» в роли статистов. Теперь внимание будет заострено на войне с Dilgar'ами, большое внимание уделяется путешествию во времени. Многое из того, о чём было упомянуто вскользь в фильме, получило дальнейшее логическое развитие. Между системами, как всем известно, существуют Зоны Перехода. Они в точности воссозданы в ткани игры и переносят игрока через отлично смоделированное таинственное, мерцающее красными всполохами гиперпространство.





Раздел подготовил Денис Чекалов

Его можно проскочить, а возможно, что вы потеряетесь здесь или неожиданно будете обнаружены врагом.

Большое внимание уделено музыкальному сопровождению. Yosemite Entertainment приобрела лицензию на всю музыкальную библиотеку «Вавилона-5» композитора Christopher Franke. При помощи новой технологии под названием Sculptured Music окажется возможным создать по-настоящему контекстно-ориентированную музыку, и одна мелодия будет плавно перетекать в другую в зависимости от происходящего на экране компьютера. Встретитесь вы и со знаменитыми спецэффектами мастеров группы Netter Digital. Благодаря тому что в создании сериала применялись компьютерные технологии, удалось в точности перенести его мир в игру – это касается как внешнего вида кораблей, так и их флайт-моделей. Не обошлось, конечно, и без сокращений – так, минбарский крейсер в оригинале состоит из 45 000 полигонов, тогда как в игре их количество снизится до 1 500.



Универсум игры предполагает значительную свободу действий. Например, в очередной миссии вам поручено эскортировать destroyer класса Omega сил Земного Содружества. Вместо этого вы можете отправиться бомбить планету Дрази. Другой вопрос, что за подобные действия придется дорого расплачиваться. Нелинейное прохождение сюжета предполагает интересный и захватывающий игровой процесс, оставляющий за бортом все другие космические симуляторы.

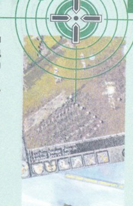
В режиме мультиплейерной игры вам предстоит сразиться с самыми разными расами. Нарны против центавриан, все против ворлонцев. Планы у разработчиков обширные, после симулятора можно ожидать продолжение. Следующей игрой серии станет adventure, созданная на движке Unreal.

## BALDUR'S GATE: TALES OF THE SWORD COAST

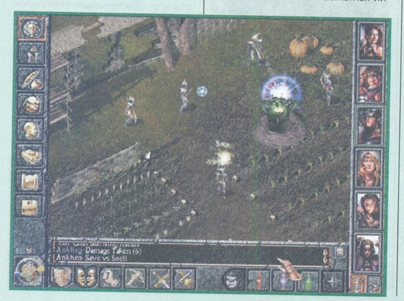
**Разработчик** BioWare (Black Isle Studios)
**Издатель** Interplay
**Выход** весна 1999 г.
**Жанр** ролевая игра

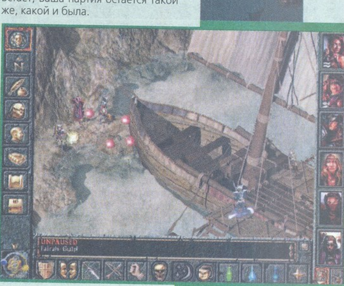
Еще не все доиграли, а тем более не все купили «Ворота Балдура», а разработчики уже подсуетились с очередным выпуском. Цель авторов – добавить новые территории, характеры, заклинания, квесты, подкорректировать монстров, придав им более устрашающие черты.

Есть три возможности включиться в «Tales Of The Sword Coast». Во-первых, просто инсталлируете и начинаете «Baldur's Gate» с самого начала. Основная сюжетная линия и ключевые квесты остаются прежние, однако добавляется ряд новых территорий, новых заданий и т. п. Игра просто становится больше на один диск. Однако скорее всего вы уже начали путешествовать по миру «Baldur's Gate». Тогда вы продолжаете текущую игру, а после инсталляции «TSC» загружаете последнюю сохранёнку. Вы увидите, что карта мира изменилась и теперь вам доступны новые локейшены. Продолжайте с того, на чём остановились или идите вперед, осваивая расширившиеся территории. Третий вариант – вы уже разобрались с «BG» и только потом купили «TSC». Тогда загрузитесь перед самым окончанием. Игра продолжается, и вы вновь одерживаете победу (кто бы сомневался). Нельзя сказать, что перед нами – восьмая глава «Baldur's Gate», ибо она не столько продолжает текущую игру, сколько расширяет её. В финале «TSC» вам вновь предстоит вернуться к знакомой сюжетной линии «Ворот Балдура» и завершить её, как и в оригинале. Поэтому чрезвычайно важно, чтобы вы не стирали файлы-сохранения, закончив первую часть игры; в противном случае вам придется многое переигрывать заново. Таким образом, вопрос о переносе персонажей из одной части в другую не встает, ваша партия остается такой же, какой и была.





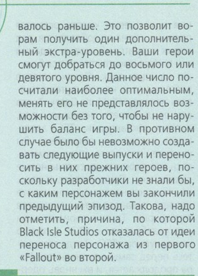



Что же ждать новенького?

Авторы игры не отказались от своей привычки вводить ограничения на опыт. В первой части наибольшее допустимое значение составляло 89 000 XP что позволяло персонажу достичь седьмого или восьмого уровня, в зависимости от класса. Теперь оно будет равняться 161 000 вместо 151 000, как задумы-





валось раньше. Это позволит ворам получить один дополнительный экстра-уровень. Ваши герои смогут добраться до восьмого или девятого уровня. Данное число посчитали наиболее оптимальным, менять его не представлялось возможности без того, чтобы не нарушить баланс игры. В противном случае было бы невозможно создавать следующие выпуски и переносить в них прежних героев, поскольку разработчики не знали бы, с каким персонажем вы закончили предыдущий эпизод. Такова, надо отметить, причина, по которой Black Isle Studios отказалась от идеи переноса персонажа из первого «Fallout» во второй.





Действие по-прежнему происходит в Sword Coast. Добавлены четыре новые местности – маленький городок Ulgoth's Beard, Остров, а также знаменитая Durlag's Tower. Все эти территории являются комплексными, включают также подземные уровни. Сфера приключений будет несколько сдвинута на запад от города Baldur's Gate (в районе high seas), а также будет проходить неподалеку от Wood of Sharp Teeth. По предварительным подсчетам, прохождение новых территорий добавит около двадцати дополнительных игровых часов.

Все правила останутся практически без изменений. Некоторые просто будут добавляться в механизм игры. Это относится в частности к деятельности вора. Для нанесения удара в спину (backstabbing) следует стать позади своей жертвы. Действие заклинаний Web и Grease подверглось некоторым трансформациям. Теперь более точно отражаются пространственные границы эффекта спелла. То же самое касается любого другого заклинания, связанного с определенным участком местности. Отныне действие магии не станет преследовать существо, на которое было первоначально направлено, и вы сможете, например, выйти за пределы радиуса огненной вспышки. Чрезвычайно важно, что удваивается скорость полета снарядов, как магических, так и обыкновенных. Это может в корне изменить тактику ведения боя. Существа, вызываемые при помощи заклинаний (Monster Summoning), теперь будут ориентированы в пространстве случайным образом. Пересмотрена структура toolbar'ов персонажей – теперь большинство имеют только два слота для быстрого оружия. Три исключения из этого правила – Cleric/Thief, Mage/Thief и Fighter/Mage/Thief.

В режиме multiplayer никаких изменений по сравнению с «Baldur's Gate» не произойдет, фактически они идентичны. Добавлено довольно значительное количество предметов, они будут существовать наравне с предметами из «BG». Новых монстров добавлено не очень много, но в значительной степени переработаны монстры старые. Для четвертого и пятого уровней для Priests и Mages добавлены новые спеллы, их количество не астрономическое, а где-то примерно около двадцати, это одна пятая спеллов из «BG». Хорошая новость – вашим врагам прибавлено несколько очень мощных заклинаний.



Встретится много новых NPC – около сотни, хотя большинство их так и останутся тупыми Commoner'ами, способными только засорять ваши мозги и журнал. Двадцать-тридцать NPC, однако, смогут сказать что-то путное. Тем не менее, среди них не найдется ни одного из известных персонажей «Advanced Dungeons and Dragons». Никто из новых персоналий к вашей партии присоединиться не может. Добавлено несколько музыкальных фрагментов и новых голосов. Использовать 3D нельзя, и это очень справедливо – в движке «Baldur's Gate» нет ничего трехмерного. Поэтому графические изыски решено оставить на следующий раз. Важный вопрос – когда он будет? Вполне возможно, что перед новым крупномасштабным продолжением разработчики выпустят еще несколько небольших, наподобие «TSC».

# DARK REIGN II

| | |
|---|---|
| **Разработчик** | **Pandemic Studios** |
| **Издатель** | **Activision** |
| **Выход** | **весна–лето 1999 г.** |
| **Жанр** | **стратегия в реальном времени** |

Обычно делают продолжение популярных игр, из которого становится известно, что же случилось дальше, но в данном случае речь пойдет о предыстории «Dark Reign'a». В двадцать первом веке на Земле наступило тяжелое время. Исполнилось пророчество старика Мальтуса – повышенная рождаемость привела к перенаселению планеты, что, в свою очередь, повлекло за собой истощение ресурсов (каждому ведь кушать хочется, а где на всех набрать?). Попытка решить проблемы, опираясь на науку, провалилась. Дальнейшее развитие генетики, биофизики, нейрокибернетики порождало новые трудности. Вымирать не хотелось никому. Богатенькие сливки общества, опасаясь прокиснуть в непригодных условиях, создали для себя искусственные биосферы – «domes», полностью отгороженные от внешнего мира. Здесь были учтены все требования, необходимые для комфортного, а главное – экологически чистого проживания. Гидропонные сельскохозяйственные станции обеспечивали обитателей здоровой пищей. Но перевезти туда всех было невозможно. Зона избранных оставляла за бортом всё прочее население планеты. Им оставалось приспособиться к повышенной радиации, загрязненной окружающей среде, нехватке продовольствия, топлива, жилья, чистой воды, продуктов. Озоновый слой вокруг планеты почти полностью истощился, и солнечные лучи



стали нести смерть вместе со светом и теплом. Тем не менее, беря пример с крыс и тараканов (в смысле приспособляемости и живучести), оставшиеся изгои начали осваивать зараженные и загаженные просторы, получившие название «sprawls».




Эти условия сложились не для слабых и робких; для того, чтобы выжить, необходимо было объединиться. Так исторически появились «tribes», которые пришли на смену традиционным социальным структурам. Они заменяли государство, религиозные общины, военные подразделения и торговые кланы. Трибы выполняли в каждый момент ту функцию, которая требовалась для выживания их членов. Эти сообщества помогали отдельному индивиду выжить и чувствовать себя не так одиноко в холодном и жестоком мире. В то же время между трайбсменами велась постоянная война. Это была не только борьба за скудные ресурсы, за сферы влияния, но и способ жизни, насилие становилось неотъемлемой частью существования. Этот закон не знал исключений, и с самого раннего возраста дети трайбсменов учились ненавидеть друг друга и воевать.

В этом состояла основная причина слабости трайбсменов, их неспособности оказать сопротивление закрывшимся в биосферах избранным. Жители поверхности были вынуждены ежедневно сталкиваться с изменениями, которые приносила им исковерканная природа, и эти изменения были только к худшему. Тяжелые испытания закалили их, сделали отважными, изобретательными и способными адаптироваться к любым условиям. По сравнению с трайбсменами обитатели биосфер были слабы и слишком зависели от созданной ими самими инфраструктуры.

Вечная борьба за выживание не позволяла долго философствовать, но всё же возникло вполне законное негодование по поводу узурпированного элитой нормального образа жизни. Живущие в комфорте делиться ни с кем не хотели и потому, опасаясь за свое положение, были вынуждены создать организацию – Jovian Detention Authority (JDA), служившую щитом между «заевшейся» элитой и голодной нищей массой людей. Первоначально эта организация занималась охраной порядка, и в её задачи входила депортация особенно опасных преступников Земли в ледяные тюрьмы Ио и Каллисто, спутников Юпитера. Однако вскоре правительства стран поняли, что таким же образом можно избавиться и от переизбытка населения. Теперь основанием для высылки становилось простое существование человека. Стало повседневным делом патрулирование и отлов людей. Воцарился режим террора. Со временем JDA всё больше набирала мощь, постепенно становясь некой автономной силой. Одной из их главных её задач стало не позволить трайбсменам объединиться под одним знаменем. Каждый из них должен был проводить жизнь в постоянном страхе, зная, что вдруг откуда-либо может появиться патруль.

Однако чем глубже становилась пропасть между трайбсменами и обитателями биосфер, тем отчетливее понимали и те, и другие безвыходность своего положения. Jovian Detention Authority, призванная сохранять порядок, превращалась в неконтролируемую силу, способную в любой момент взорвать этот порядок изнутри и погрузить человечество в пучину ужасной войны. Миссия за миссией вы приближаетесь к трагической развязке.

Как всегда в любой RTS, основными являются возведение базовых зданий, добыча ресурсов и изнурительный бой. Однако создатели «Dark Reign II» собираются предоставить игроку большую свободу погружения в мир игры, нежели в других стратегиях. Можно смотреть на поле боя с высоты командного поста (макроуровень), но также можно на время отлучиться и посмотреть на события с точки зрения одного из ваших любимых юнитов, проконтролировать его смертоносные действия и скоренько вернуться обратно на руководящий пост. Для этого достаточно просто переключить камеру. В игру внесено множество изменений, включая более сложный совершенный AI и увеличение опций мультиплейерного режима.



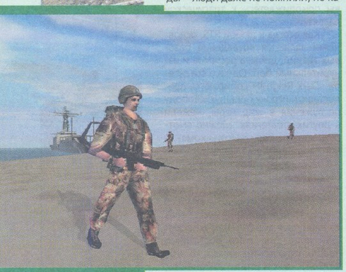
## FLASH POINT

**Разработчик** **Bohemia Interactive**
**Издатель** **Interactive Magic**
**Выход** **июнь 1999 г.**
**Жанр** **action/strategy**

Эта игра рассказывает о том, как могли бы развернуться события на нашей планете, если вдруг холодная война плавно переросла бы в Третью мировую. Всё началось с того, что существующее противостояние между странами Западного и Восточного блоков вылилось в настоящее смертоубийственное



сражение. В ход были пущены самые сильные средства массового разрушения. В конце концов все запасы вооружения были исчерпаны или оказались непригодными к использованию. Однако ни одна из сторон не сумела добиться победы – люди даже не помнили, по какой причине началась война. В этом альтернативном настоящем столкновение супердержав привело к почти полному уничтожению планеты. Вскоре пригодными для нормального жилья остались лишь небольшие оазисы. Начался дележ быстро убывающих ресурсов, питьевой воды, более или менее экологически чистых территорий. Вот за них-то теперь и придется сразиться. Люди рассказывают, что где-то существует чудесный остров, который волей судьбы остался неповрежденным после всемирного Армагеддона. Там растет свежая трава и плещутся чистые ручьи. Это последний Эдем, единственная надежда для оставшихся в живых людей.





Вы – рядовой, который вступает в военные действия, имея при себе одну жалкую винтовку. Первые миссии протекают в форме action'a, когда вам предлагается почувствовать на себе все прелести службы простым пехотинцем. Но время идет, шаг за шагом, миссия за миссией вы повышаетесь в чине, получаете опыт, вместе со всем этим появляется и новое оружие. Усложняются задания и условия командования – теперь не вами командуют, вы сами себе командир. Первые миссии не отличаются особой сложностью, на ранних этапах вы станете эскортировать отряды до места назначения, защищать резервы, базы, зачищать территорию от шпионов и лазутчиков.

Со временем под ваше начало попадает военная техника. Поскольку речь идет не о будущем, а об альтернативном настоящем времени, вас ожидает встреча со старыми знакомыми. В игре представлены модели, стоящие на вооружении сил как Западного блока (НАТО), так и Восточного. Это джипы, танки а также геликоптеры и самолеты. И если американские танковые войска представлены M1 Abrams'ом, то с восточными братья-чехи решили немного пошутить и записали в танки всеми любимый BMP-1. Несложно догадаться, что симуляторному реализму в игре места не найдется. Стальные птицы в ассортименте: AH-1 Cobra, A-10 Warthog. Всего свыше двадцати пяти видов техники, самой разной по своим тактико-техническим характеристикам.

Если игрок проявит себя в качестве способного и расторопного вояки, он получит под свое командование группу, а потом и целое войско. На этом уровне игра полностью подчиняется законам стратегии в реальном времени. Игрок будет в состоянии координировать действия своих подчиненных, посылать отряды, которые только что включились в военные действия. При этом, однако, action не прекращается – вы по-прежнему остаетесь на поле боя и сражаетесь наравне с другими бойцами. В дополнение разработан ресурсодобывающий компонент, теперь победа зависит от того, как вы смогли расстараться для своих войск, которым для победы необходимо оружие, обмундирование, боевая техника, горючее.

Предложена альтернатива между пехотой, танками и самолетами. Чешские разработчики постарались, чтобы движения юнитов выглядели реалистично. За игрой можно наблюдать от первого лица или от третьего, осуществлять контроль по карте. При составлении своих наполеоновских планов наступления вы всегда должны иметь в виду изменения погоды, смену дня и ночи. Особенно это важно при составлении программы дня для лётных соединений.

## FLIGHT UNLIMITED III

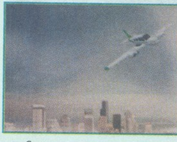
| | |
|---|---|
| **Разработчик** | **Looking Glass** |
| **Издатель** | **Electronic Arts** |
| **Выход** | **лето 1999 г.** |
| **Жанр** | **авиасимулятор** |

Выпуск третьей части довольно известной и пользующейся законной популярностью игры ожидается многими фанатами. Жанр имеет достаточно постоянную аудиторию, которая ревниво следит за тем, чем новая игра отличается от прежних выпусков, и в то же время никогда и ни в коем случае не принимает кардинальной переделки первоначальных вариантов. Потому не следует ожидать от нового продукта чего-то революционного, но это и не будет повторением пройденного.



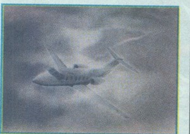
Первое, на что предлагается обратить внимание, это динамические изменения погодных условий в реальном времени. В полете на летчика может вылиться небесный ливневый ушат с грозой, громом и молниями, как в лучших фильмах-катастрофах. Ливень идет стеной, что не улучшает условия для полета – он является предметом особой (и пока что малопонятной) гордости разработчиков.

Изменения погоды подлежат удобному контролю со стороны игрока. Регулируйте по своему усмотрению снегопад, туман, легкую дымку.



Следующее – движущиеся наземные объекты, всё оборудование аэродрома. Освещение в ночное время, детализированные видеовставки, из которых вы получите массу рекомендательной информации. Удобный интерфейс и интерактивное окружение. Вам не будет скучно в небе – вас ожидают «развлекалочки» в виде так называемых воздушных приключений.

Пристальное внимание уделено изображению ландшафта. Теперь путь ваш проходит над побережьем, горными вершинами, озерами, аэропортами, мостами, вулканическими горами в Северной Америке и многими другими кинематографически красивыми пейзажами.



Как мы знаем, именно изображение земной поверхности является слабым местом многих (пусть удачных в других отношениях) авиасимуляторов. Вас ожидает большее разнообразие самолетов. Разработчики обещают, что вам представится возможность сесть за штурвал машины знаменитого Красного Барона.

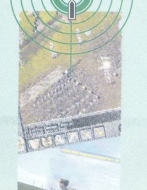
# HIDDEN & DANGEROUS

**Разработчик** Illusion Softworks
**Издатель** TalonSoft
**Выход** лето 1999 г.
**Жанр** squad tactic combat simulation

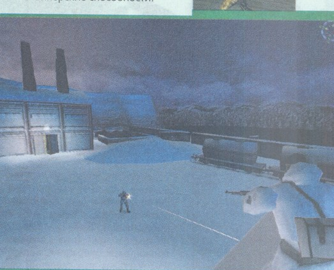
В последнее время создаются игры, в которых объединяются сразу несколько жанров. Так «Hidden & Dangerous», по мнению авторов, может рассматриваться как плавный естественный синтез экшена, стратегии в реальном времени и тактической стратегии.

Время действия – Вторая мировая война, 1943 год. Бомбардировщик с экипажем из четырех человек пытается пробиться на другую авиабазу. Самолет подбит, начинается пожар. Самое время спасаться на парашютах. И сразу перед вами возникнет проблема – как управлять парашютом? Вы должны будете делать это совершенно самостоятельно, никаких видеопрологов! Но абсолютной точности полета добиться нельзя, тем более с моделью образца середины века. Потому все ваши товарищи упадут в разных местах. Задача – собрать всех и продолжить путь. Чтобы затруднить действия, на первом уровне вам запрещено пользоваться картами, так что вспоминайте из курса географии, как ходить по азимуту, использовать компас, а также расположение луны и небесных светил.

Группа собрана, и именно отсюда начнется ваша долгая дорога к победе по вражеской территории, аж до 1945 года. За это время вы пройдете около двадцати пяти миссий, объединенных в шесть крупных эпизодов. Миссии каждый раз приводят игрока в какие-то новые условия ведения боя и в каждом локейшене объединены в логически последовательную цепочку. У ваших ног вся Европа – болота, поля, реки, пещеры. На берегах Дуная – могучие леса, как то и было в настоящей войне, они будут служить мощным прикрытием для партизан. Хотя во многих случаях те же самые леса причинят множество неприятностей при отступлении, мешая маневренности. В Италии совсем другие обстоятельства и другая тактика. Огромные индустриальные центры, железнодорожные узлы, дороги, химические заводы, многочисленные мосты, что диктует принципиально иную тактику и стратегию. Норвегия известна своими горными цепями и заснеженными полями. И, наконец, Германия. Вас встретят гигантские жилые массивы, подземные бункеры с массой неприятных сюрпризов.

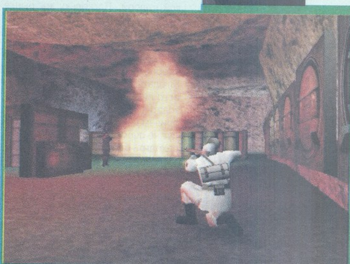


Учитывая, что действие проходит на протяжении более чем двух лет, да еще в разных географических условиях, авторы постарались учесть климатические и погодные изменения. В Норвегии ожидаются снежные заносы, гололед, и только в редких случаях увидите мороз и солнце, день чудесный. В осенние дни туманы, дожди, слякоть сильно осложнят вашу жизнь, оказывая непосредственное воздействие на ваши снайперские способности.

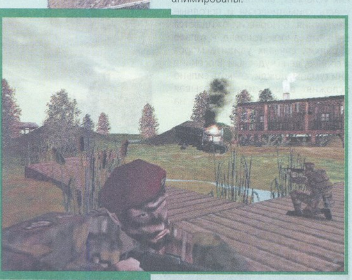


Леса состоят из отдельных деревьев, вы увидите движение ветвей и листьев. В листьях играют солнечные лучи, бросая тень и блики на землю. Вы можете зайти в дом, обстановка в котором полностью соответствует архитектуре и дизайну того времени и той страны, в которой вы находитесь в на-





стоящий момент. Столовые и спальни поражают исторической достоверностью, даже скрупулезностью в деталях. В игре встречаются по меньше мере пятьдесят разных персонажей. Стрелять можно везде и во всё, а бэкграунды детально анимированы.



В основу сюжета не просто положены события, которые могли бы произойти – разработчики консультировались с ветеранами Второй мировой войны и использовали информацию о на самом деле проводимых операциях. Более того – часть из этих сведений ранее была засекречена.

Солдаты умеют бегать, ходить, ползать, карабкаться, залегать. Каждый из ваших спутников обладает индивидуальными чертами характера, проявляет разные эмоции, в отдельной конкретной ситуации ведет себя соответственно своему опыту, склонностям и особенностям. Они не являются безликой толпой. Поскольку на рынке уже появились несколько игр подобного жанра и успели завоевать себе поклонников, разработчики постарались сделать управление удобным для всех. Вы сможете наблюдать за своими героями от первого лица, от третьего или использовать стратегический вид на карту, причём данные режимы обзора будут не переключаться, а плавно переходить один в другой. Например, вы сможете управлять солдатом либо как это было в «Spec Ops», либо как в «Rainbow Six» или «Delta Force». В начале игры количество доступных команд невелико, ваше общение со спутниками несколько ограничено. Но потом станет доступно всё большее количество команд.

Не весь путь придется проходить пешком. По мере развития событий вы сможете захватывать и контролировать самые разные виды транспорта. Немецкие мотоциклы с коляской, машины, джипы и даже танки. Эффект присутствия на поле боя усиливается трассирующим следом пуль.

## PRINCE OF PERSIA 3D

**Разработчик** Red Orb Entertainment
**Издатель** Mindscape
**Выход** лето 1999 г.
**Жанр** action/adventure

Голодным, оборванным, но веселым и спокойным жил наш герой, не зная печали, пока не повстречал он на своем пути (на свою беду) хорошенькую Принцессу. Девица вскружила парню голову и превратилась его жизнь в сплошные поиски и спасение вышеозначенной Принцессы. Ибо она, по неясным обстоятельствам, всё время попадала в беду. Иными словами, становилась жертвой похищений, а герою приходилось её спасать.

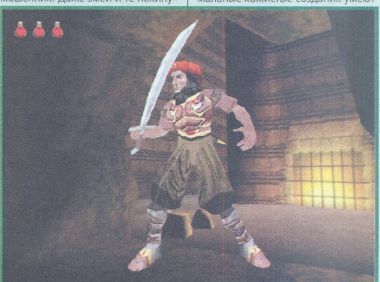
Вам вместе со своим героем предстоит пройти пятнадцать экзотических территорий, выдержанных в историческом духе Персии двенадцатого века. Злобные противники (всего около тридцати оппонентов в образе как человеческом, так и совсем уж нечеловеческом) встречаются на каждом шагу, стараясь сделать вас на голову короче.

Ваш главный враг Assan – законченный негодяй, слова не скажет, чтобы не солгать. Известен высокомерием и надменностью, вор, мошенник. Даже змеи и те покинули его замок, так как не могли с ним ужиться. Дворцовая стража патрулирует и охраняет тюремные подземелья, где люди сломлены духовно и физически. Любимая забава мучителей – устроить бой с заключенными, предоставляя им относительную свободу, под этим подразумевается, что у пленника раскована одна нога. Если Принцу удастся раздобыть оружие, он, даже находясь в таком положении, сумеет показать тюремщикам, на что способен.



Среди других ваших противников убийца, и ему сразу доступно оружие, которое потом станет основным для нашего героя, то есть пара обоюдоострых клинков. Оно не столь совершенно, как длинные мечи, к которым мы привыкли, но зато имеет ряд преимуществ в скорости и количестве: увернувшись от первого клинка, враг непременно попадется на второй. Авторы решили не баловать героя, давая ему сразу очень хорошее оружие. И верно, пусть сперва научится ползать, лазать, красться, ходить как следует, а уж потом получит такое же оружие, как у противника.

Dirigible – из команды тигроподобного кровожадного Rugnor'а, эти оскорбляющие взор ненормальные кожистые создания умеют



очень быстро сновать туда-сюда, ловко пользуясь цепями, свешивающимися с дирижабля, на котором вам предстоит побывать.



В сказках «Тысяча и одна ночь» джинны либо благословение для героев, либо проклятье. Хорошие помогают герою выполнить тот или иной квест, добывают провиант, транспорт, магические заклинания. Враждебные джинны похищают женщин, обкладывают королевства непомерной данью, собирают кровавую жатву на поле битвы, насылают болезни, сеют кругом рознь. Так вот – вам будет попадаться плохой джинн.



Muck Monster – чудовищные мутанты, но появились они не вследствие радиации (не та сказка), а из-за того, что несознательные маги имеют привычку скидывать в водоемы ненужные волшебные эликсиры, заряженные колдовством камни и прочую опасную для биосферы дрянь. Бороться с последствиями экологического кризиса в лице Muck Monster очень сложно.

В таком окружении Принцу понадобится совершенное владение оружием. Авторы при разработке пошли по самому реалистическому пути. Оно имеет именно те возможности и ограничения, которые присущи настоящему холодному оружию. Необходимо учитывать длину клинка, скорость движения, расстояние до противника. У врагов тоже есть оружие, и необходимо рассчитать свои движения, чтобы уклониться или выбить клинок из рук нападающего.

Меч станет основным для Принца. Он совсем неплох для начала. Используя его, Принц должен учитывать, что для уничтожения противника необходимо нанести удар два раза подряд. Fighting Staff сделан из железа, его длина составляет три фута в сложенном виде, но если этого недостаточно, ваш боевой шест развернется и до шести футов.

Он очень удобен для блокировки ударов, однако всегда следует помнить, что шест не предназначен для молниеносных действий. Отрицательная его черта – медлительность. Double Blades – оружие убийц, клинки, которые можно спрятать в рукаве. Двойные клинки гораздо быстрее всего остального и более эффективны. Принц может действовать в двух направлениях, нанося страшные рваные раны.

Кроме меча, железного посоха, двух обоюдоострых коротких клинков, есть еще лук и стрелы для дальнего боя. Плюс ко всему в вашем распоряжении магические спеллы и запасы маны, помогающие использовать волшебную силу для обороны, защиты и нападения. Если вы не можете попасть в отдаленный район, к вашим услугам будет предоставлен ковер-самолет. Принц проходит богато разукрашенные дворцы, лабиринты в скалах, таинственные заброшенные руины, крепости, все они богато, просто-таки роскошно украшены арабской экзотикой.



Когда заканчивается одна миссия, заканчивается один сюжетный блок. Все миссии выстроены строго в соответствии с основной задумкой и характеризуются четкой завершенностью.

Начиная от общей концепции и заканчивая дизайном уровней, игра будет сделана в строгом соответствии с рекомендациями Jordan Mechner, создателя оригинального «Prince of Persia». Вас ждет огромное количество ловушек и головоломок.





При создании игры был использован ряд современных графических технологий, которые помогают создать достоверно выглядящую анимацию. Движения персонажей реалистичны: они ходят как настоящие люди, не плывут над поверхностью, а твердо, но мягко ступают по земле.

Эта техника позволяет Принцу залазить на предметы, открывать и закрывать двери, собирать предметы самых разных размеров. Большое место занимают спецэффекты, освещение, мерцание и подсветка в реальном времени, затенение по Гуро. Трехмерные звуковые эффекты усиливают впечатление, которое игра должна произвести на аудиторию.

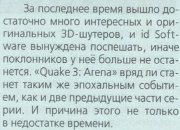


# QUAKE 3: ARENA

**Разработчик** **id Software**
**Издатель** **Activision**
**Выход** **лето 1999 г.**
**Жанр** **action с упором на multiplayer**

После выхода второго «Quake» id Software объявила своим поклонникам, что следующей игрой серии станет «Trinity», которой суждено стать представителем четвертого поколения шутеров от первого лица следом за играми «Wolfenstein», «DOOM» и «Quake». Однако два события подорвали планы компании. Во-первых, из её рядов ушли несколько сотрудников, а во-вторых, генеральная линия развития жанра стала несколько иной, нежели рассчитывали мэтры из id Software. Вот почему на сей раз стоит ждать не столько самостоятельный продукт, сколько нечто промежуточное.

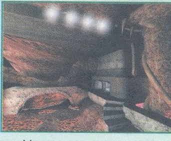


За последнее время вышло достаточно много интересных и оригинальных 3D-шутеров, и id Software вынуждена поспешать, иначе поклонников у неё больше не останется. «Quake 3: Arena» вряд ли станет таким же эпохальным событием, как и две предыдущие части серии. И причина этого не только в недостатке времени.

Сильной стороной id Software всегда был мультиплейер – от стандартного deathmatch'а до утонченных побоищ в Team Fortress и Capture the Flag.

Вот почему Джон Кармак решил, что третий «Quake» будет исключительно многопользовательской игрой. Однако жизнь перечеркнула его прогнозы, так как другие игры, относящееся к жанру, не только не собирались отказываться от single player'а, но, напротив, старались как можно ярче его разнообразить – идет ли речь о «Sin», «Half-Life» или «Thief: The Dark Projekt». Кармак от своей идеи отказался, но... На фоне этих шедевров однопользовательский режим «Quake 3», мягко скажем, заблистать не сможет. Вместо оригинального набора уровней для одиночного прохождения дело ограничится бот-матчами. Однако будет ли так хорош и мультиплейерный режим? Ни для кого не секрет, что одним из наиболее популярных его вариантов является «Team Fortress». Однако «TF 2» будет создаваться вовсе не на базе «Quake 3». Везде сплошные огорчения.



Мы уже стали свидетелями падения Sierra'ы как мэтра игрового мира. Теперь, возможно, такая же судьба ожидает и id Software. Игра не обещает предоставить нам ничего особенно выдающегося, кроме отточенного мультиплейера и очередного передового движка, на котором потом другие люди создадут нечто стоящее.

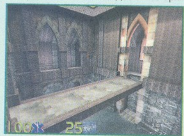
Мультиплейерная «заточенность» игры сказалась и на выборе персонажа. Теперь нам предоставлены три класса, хотя ничего сверхоригинального в них нет – Light, Medium и Heavy. Каждый имеет свои слабости и преимущества. Первый – самый быстрый, и здесь не будет уж слишком много кровищи и разрушений на один квадратный сантиметр площади. Второй очень сильно напоминает главный персонаж из «Quake 2». Третий – самый тяжелый, значительно медленнее остальных, зато будет где разгуляться чистильщикам и кровопускальщикам.

Игровая модель разбита на три части – голова, туловище и ноги. Это поможет лучше контролировать персонаж. Кроме того, появятся некоторые новинки – отныне прицел будет изменять свой цвет в зависимости от состояния вашего здоровья. Мелочь, но чрезвычайно важная – теперь вам не понадобится, как раньше, постоянно скашивать глаза вниз, на панель состояния, и отвлекаться от боевых действий. Оружие меняется очень быстро, затрачивается всего шесть фреймов, и теперь игрок не будет терять на это много времени. Когда вы целитесь в игрока, то сможете увидеть его имя. Кроме этого, если игрок печатает что-либо в консоли, появится специальный значок, предупреждающий вас об этом. Разумеется, вы всё так же сможете убить его, но не говорите потом, что это случилось по оплошке.

Графика должна быть значительно лучше, так как используется усовершенствованный движок. Все изогнутые поверхности на самом деле будут таковыми, нам не придется об этом догадываться. Разработчики считают это значительным шагом вперед по сравнению с уровнями предыдущих игр, созданных наподобие коробок. Также ожидается объемный туман, чтобы сделать игру еще более захватыва-

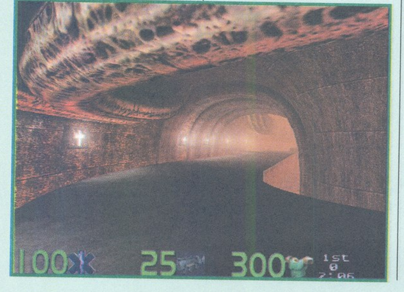


ющей. Шкуры (skins) не без успеха пытаются соперничать с реальностью, используются текстуры 512x512 пикселей. Особое освещение позволяет наиболее выигрышно демонстрировать металлические и отражающие поверхности. В игре также встретятся динамические тени, но не ожидайте увидеть их у движущихся объектов – в противном случае системные требования оказались бы слишком высоки. Также можно полюбоваться зеркалами и бликами линз. Необходимо также отметить, что «Quake 3» вообще будет использовать 24-битные текстуры, а это значит, что вся графика станет выглядеть на поря-




док лучше. Если ваша машина не очень мощная, вы сможете отключать часть полигонов – технология Level Of Detail (LOD) позволяет плавно варьировать количество полигонов в объекте в зависимости от того, на каком расстоянии от вас он находится. В случае, если ваш компьютер справляется, данную опцию можно отключить. Однако для игры вам потребуется трехмерный акселератор. Продолжая вечную войну id Software с Microsoft, «Quake 3» использует OpenGL.

В игре не будет монстров в привычном для нас смысле слова. Их место занимают боты, соответственно изменилось и поведение компьютерных оппонентов. Оно более мотивировано и адекватно вашим действиям. Победить их труднее. Они не будут по-дурацки стоять, ожидая вашего нападения. Напротив, враги выбирают лучшее оружие, используют аптечки и power-up'ы. Уровень искусственного интеллекта ботов ожидается настолько высоким, что они с успехом смогут компенсировать возможный недостаток живых противников.




## SILENT HUNTER II

| | |
|---|---|
| **Разработчик** | **Aeon Entertainment** |
| **Издатель** | **SSI** |
| **Выход** | **лето 1999 г.** |
| **Жанр** | **симулятор подводной лодки** |

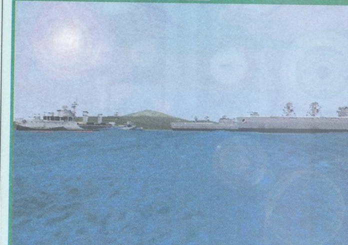
Перед нами рассказ о морских операциях в Атлантике в период с 1939 до 1945 года. По мнению разработчиков, военные действия в этом регионе имели принципиальное отличие от тех, что имели место в Тихом океане. Это объясняется тем, что германская сторона и союзники имели в достаточной степени равный военно-промышленный потенциал, и потому им приходилось особенно стараться, чтобы одолеть друг друга. Технологическая война между немцами и союзниками является важной частью игры.

Вам предлагается участвовать в сражениях на стороне немцев, которые были вынуждены использовать особую тактику – знаменитый wolf-packing. Эту тактику можно будет применять как в режиме одиночной игры, так и в режиме мультиплейер. В первом случае другие немецкие подводные лодки находятся под контролем AI. Гораздо интереснее второй вариант, требующий четкой координации.





Так как это сиквел, то многое, что хорошо себя зарекомендовало в первой части, будет перенесено во вторую, однако с учетом технологических достижений 1999 года. «Silent Hunter II» гораздо красочнее и смотрится лучше, так как используется 16-битный цвет. Так как всё действие проходит «на природе», изображение погодных условий приобретает первостепенное значение. В первой части игры корабли имели только две степени видимости: либо они существовали на экране, либо просто исчезали без особых затей. В реальной жизни всё не так, и теперь предусмотрена возможность увидеть, как корабли постепенно скрываются из виду в ночи или в тумане.

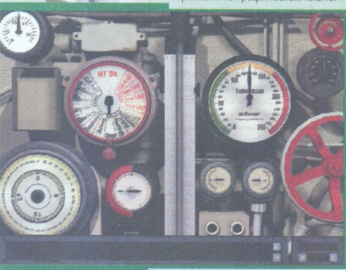


Находясь в воде на значительном расстоянии от её поверхности, любая субмарина без связи становится абсолютно беспомощной, особенно важно это для немцев, так как они сделали ставку на операции, совершаемые в команде с другими лодками. На первый план выступает необходимость обеспечения оперативной связи между военными подразделениями. Если в предыдущей части тема радиопереговоров не была особенно развита, то во второй игре этому вопросу уделяется особое внимание. Проблема усложняется тем, что союзники располагают мощной системой перехвата, и ваши тактические команды могут стать добычей противника.

В дополнение к обычным в подобных продуктах миссиям – атака конвоя – появится и много нового. Вас ожидают задания по минированию (в первую очередь речь идет



об использовании мин TMB «seabed», которые были очень популярны на ранних этапах войны), а также транспортные миссии, поддержка, эскорт, наблюдение, разведка и фотосъемка, и, наконец, атака гавани и портов. Во второй части, как и в первой, некоторые миссии посвящены операциям по спасению потерпевших крушение над океаном летных экипажей. Разработчики постарались, чтобы эти редкие миссии были особенно интересными в графическом плане.



Атака портов была весьма непростой задачей во время Второй мировой войны. Однако в первом «Silent Hunter» подобные миссии оказывались чрезвычайно легкими – причина этого состояла в том, что компьютерный оппонент плохо разбирался в фарватере и садился на мель, стоило ему приблизиться к неглубокому месту на морском дне. Во второй части подобных оплошностей враг не повторит. Помимо этого, авторы постарались залатать и все остальные дыры в AI, имевшие место в оригинале. Разработчики не собираются давать компьютеру поблажек, предоставляя ему информацию о том, чего на самом деле не мог бы знать капитан подводной лодки. Были добавлены некоторые детали, делающие игровой процесс более жизненным, – каналы, минные поля и другие препятствия, мешающие вам подойти к берегу поближе.

Разработчики стараются создать симулятор как можно более реалистичным и в то же время таким, в который было бы интересно играть. Задача сложная, поскольку немцев разбили в Атлантике, поэтому вам предстоит сражаться за тех, кто заведомо обречен на поражение. Тем не менее авторы игры постарались сохранить достаточный баланс, чтобы у вас не пропала охота продолжать борьбу после того, как ситуация на фронте изменится не в вашу пользу. Сложность прохождения миссий зависит от временного периода. Атаковать в начале войны будет легче, тогда как уже в 1943 году для немецкого командования послать на операцию подводную лодку означало отправить её экипаж на верную смерть.

Против мощи фашистского блока союзники выставили hedgehog, squid, «Huff-Duff» и Fido. В то же время ваши лодки будут оснащены новыми экспериментальными торпедами (FaT, LuT, T5), Metox'ами, радарами, и другим более совершенным оружием. Все бортовые системы разработаны со скрупулезным вниманием. Смоделировано около пятидесяти кораблей и субмарин, свыше десяти самолетов Великобритании и Германии. Вы увидите линейные корабли классов King George V и Scharnhorst, эсминцы классов Town и Benson, противолодочные сторожевые корабли класса Flower.

Мир игры будет активным, а вы – лишь незначительный кусок металла в водовороте Второй мировой. Большинство участников военных действий на других участках фронта будут предпринимать свои собственные действия, ход и развитие которых не зависят от вас. Физика игры столь реальна, сколь возможно при существующих технологиях. Если в первой части игры вам не приходилось беспокоиться о том, что какая-нибудь из систем вашего корабля может выйти из строя по иной причине, нежели прямое попадание вражеской торпеды, то теперь ломаться и портиться всё станет так же часто, как и в жизни. Тем, кого пугает такая перспектива, предоставлена возможность отключить эту опцию реализма. Во время видеовставок события и миссии станут комментировать профессиональные подводники, имена которых пока держатся в тайне.

## SYSTEM SHOCK 2

| | |
|---|---|
| **Разработчик** | **Looking Glass & Irrational Games** |
| **Издатель** | **Electronic Arts** |
| **Выход** | **май 1999 г.** |
| **Жанр** | **RPG/action/adventure** |

Игра является продолжением знаменитого, хотя и достаточно старого хита, который был признан журналом «PC Gamer» шестым среди лучших игр всех времен и народов. В основу игры положен движок Dark Engine, успевший неплохо зарекомендовать себя в игре «Thief: The Dark Project». Правда, уже на момент выхода последней игры её графика являлась несколько устаревшей и игровой процесс доминировал над визуальными эффектами. Тем не менее разработчики уверены, что «System Shock 2» будет одинаково хорош в обоих отношениях. Главное достоинство этого движка, однако, заключается не столько в визуальных излишествах, сколько в ином – он позволяет представить одну из самых универсальных систем моделирования материального мира в играх от первого лица. Каждый предмет рассчитывается по нескольким параметрам, каковых всего более пятисот. Это касается



как непосредственно физических характеристик, так и чувствительности к изменениям внешней среды: жара, холода, шума и прочего. Действие происходит в мрачном футуристическом мире. Задача игрока – провести своего героя через многочисленные препятствия с тем, чтобы он сумел окоротить адскую машину на затерявшемся в космосе корабле.

По сравнению с первым вариантом второй значительно расширен, особенно это касается беспрецедентно богатой системы RPG. Авторы отнюдь не собираются представлять нам только подобие RPG, а под его маркой протаскивать очередной мозгодробительный шутер. Они хотят представить игру, которая очень близка по концепции к первой части, но с использованием технологии 1999 года. Если сравнивать её с другими играми, то наиболее близкой по духу и настроению можно назвать «Ultima Underworld», еще одну классическую игрой от Looking Glass. К сожалению, разработчики не смогли создать продолжение этой серии, так как не имеют более лицензии на вселенную «Advanced Dungeons and Dragons».

В те далекие годы, когда вышел первый «System Shock», многие затруднялись определить жанр, к которому он относится. Тем не менее, разработчики уверены, что первая часть игры тоже была ролевой, хотя большая часть элементов RPG выглядела в «SS» иначе, нежели аудитория привыкла их видеть. Если вторая часть и станет отличаться чем-то от первой, то в первую очередь большей традиционностью в отношении ролевой структуры и терминологии. Здесь в полном объеме дана генерация характеров, их рост и менеджмент, статус, опыт, инвентарь, специальные способности (traits). Должен получиться отличный коктейль из экшена от первого лица, ролевой игры и приключений. Так что любителей однозначных бездумных стрелялок просят не беспокоиться. В то время как остальные гейммейкеры «затачивают» свои игры в первую очередь на deathmatch, разработчики из Looking Glass заранее заявляют, что любителей этого жанра ждёт некоторое разочарование. Это, разумеется, не значит, что сетевой игры не будет совсем. Представлен детально разработанный мультиплейерный режим, предусматривающий до четырех игроков, действующих совместно. Подобно предыдущим хитам компании, игра не будет пошаговой. Ваши противники, управляемые AI, смогут патрулировать свою территорию и призывать друг друга на выручку в случае необходимости.

Ушли в прошлое те времена, когда мы имели дело с пистолетом вообще; авторы игры обещают поднять уровень общения с любимым оружием на недосягаемую для конкурентов высоту. Вам придется учитывать множество деталей (именно деталей, их нельзя назвать мелочами!), подбирая себе ствол. Учтите, что ваши противники сделают это обязательно. На первый случай вам пригодится пистолет AresTech Viper 45. Несомненное достоинство в состоит в том, что его можно заряжать разными типами патронов, начиная от разрывных и заканчивая особыми бронебойными, так называемыми «убийцами полицейских». Носимый в кобуре, он прост, дешев и довольно мощен. Конечно, потом вам будут доступны другие виды оружия, но и тогда не следует совсем от него отказываться. Ваш арсенал варьируется от самых простых моделей до самых сложных – например, Stasis Field Generator. Этот экспериментальный прибор был разработан для медицинских целей – он заменял анестезирующие вещества с целью погрузить оперируемого в бессознательное состояние и обездвижить его. Однако секретные службы и военные вскоре поняли, как лучше использовать данный аппарат. Он может нейтрализовать врага на самые различные отрезки времени, хотя, к сожалению, потребляет огромное количество энергии, а сила его действия уменьшается обратно пропорционально расстоянию. Оружие может в результате боя подвергаться разрушению и подлежит своевременной починке.



Наверняка вы уже привыкли к тому, что в футуристических ролевых играх, как правило, вместо магии речь идет о ментальных способностях. В игре представлена система псионической силы. Вы сможете сбивать с толку своих противников при помощи таких фокусов, как Cyber-Psi, Cryrokinesis и Force Wall. Если в фэнтезийных RPG вам часто приходилось быть вором, то на сей раз вам придется применять подобные способности в иной обстановке – вскрывать системы безопасности, репликаторы кораблей и панели доступа к информации. При этом надо держать ухо востро: один необдуманный шаг может ввергнуть вас в пучину неприятностей.



## TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

| | |
|---|---|
| **Разработчик** | **Cavedog Entertainment** |
| **Издатель** | **GT Interactive** |
| **Выход** | **июнь 1999 г.** |
| **Жанр** | **стратегия в реальном времени** |

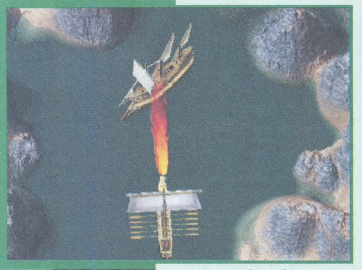
«Kingdoms» – это правдивая история некоторого фэнтезийного континуума, где испокон веков идет борьба между четырьмя расами. Во главе каждой расы стоит монарх, именно ему предстоит привести народ к победе, подчинив своей воле непокорных. Это вы, и вы бессмертны. Огромные армии сойдутся в битве, лесные массивы и крепости падут, объятые языками пламени, небывалые, волшебные силы придут в движение.



Четыре силы вступают в борьбу за власть в сказочной стране. Каждая из них опирается на одну из сторон мироздания. Zhon (воздух) быстры как ветер и повелевают воздушными стихиями. Им подчиняются ураганы, способные в мгновение ока стереть с поверхности планеты целые народы. Эти племена наводят ужас на окружающих. В отличие от остальных участников

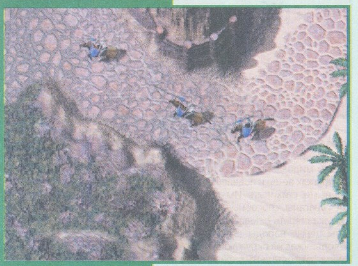


борьбы, Zhon крайне мобильны. Строго говоря, их жилище скорее сравнимо с лагерем, который при необходимости легко снимается с места и отправляется в нужном направлении. Они не строят оборонительные сооружения или что-то другое, что было бы постоянным и устойчивым. Они всегда на ногах.



Aramon (земля) — рыцари и лучники, использующие могущественные орудия войны. Они считаются мастерами физического мира. Taros (огонь) призывают из преисподней исчадия Ада, несущие проклятия и разрушение на головы врагов. Veruna (вода) — им подвластна водная стихия, они могут быстренько приструнить мореплавателей или затопить территорию противника, при этом под воду уходят целые острова. Но с ними возможно и сотрудничество, тогда водные просторы открыты для союзников.

Колдовство доступно волшебникам и ведьмам. В начале пути они имеют весьма слабые заклинания, которые требуют совсем немного маны или не требуют вообще. Средние по силе спеллы доступны в том случае, если у вас есть определенный резерв маны. Они не работают при её отсутствии. И, наконец, самые сильные заклинания — для очень опытных колдунов. Волшебники набираются опыта и умений, и по мере этого увеличивается объем маны.



Какие-либо глобальные погодные изменения в виде снежинок, падающих на голову героев, или дождя не предусмотрены. Однако существует особая дисциплина, изучающая погодно-климатические заклинания. Их можно изучить и применять.

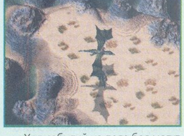
Все четыре противника имеют собственную иерархию строений. Можно окружить крепость врага и начать осаду. Для этого имеются специальные орудия (пушки). Показатель жизни для юнита и его орудия един. Вы можете ставить на автомат не только производство юнитов, но и возведение инфраструктур, необходимых в больших количествах. Юнит-строитель прекратит свою деятельность только в случае его уничтожения врагом или если вы сами отмените данный приказ.

Становясь ветеранами, юниты меняют свой внешний вид. Было решено, что десять — это оптимальное число для повышения уровня. Базовое имя юнита постоянно, оно не меняется по мере приобретения опыта. Поэтому вы не перепутаете обычного мечника с мечником-ветераном, а слоны не станут превращаться в танки. С другой стороны, игрок волен назвать отдельного юнита так, как он пожелает. Врага в бою можно сжечь, убить, испепелить молнией, разорвать на части. Дороги являются частью бэкграунда, а потому предназначены для прохода или проезда, а не для эффектного разрушения.

Вы не можете придать своему юниту ускорение (charge), для более быстрого перехода необходимо выбрать скороходную группу, которая просто умеет быстрее передвигаться. Однако на марше можно расставить waypoints, увеличивающие скорость на двадцать процентов, а в отдельных случаях, возможно, и больше.

Юниты, как правило, не могут менять оружие, они связаны с ним до самой смерти или до победы. Для сорока восьми миссий разработано около ста шестидесяти юнитов — лучники-скелеты, наездники на драконах, мечники, корабли, лодки и пр. После выхода игры можно будет скачать с сайта компании новых монстров и героев.

Ваши солдаты не умеют отступать. Большинство из них понимают отданные команды и отдают себе отчет, что следует делать после получения приказа. Каких-то особых хохотушек и юмора не предполагается. Разработана легкая, удобная и простая система контроля за состоянием жизни подопечных. С изменением здоровья лайф-бар меняет цвет. Есть и другой способ быстро понять, что происходит на поле боя — selection box тоже меняет цвет сообразно состоянию вашего юнита.



Ход событий на поле боя могут изменить божественные создания и герои. Они появляются в мгновение ока, чтобы прийти вам на выручку и помочь истребить противника. В отличие от первой «TA», про новую игру нельзя сказать, что какая-то сторона обладает тем или иным стилем сражения, стиль игры зависит только от игрока. Летающие герои не упадут на голову, подобно поджаренным окорочкам. Драконы, не являясь земной субстанцией, относятся к волшебным созданиям, которые, погибая, будут очень эффектно рассыпаться, хотя фонтан крови и плоти придется по вкусу юным садистам.

Игра обещает быть более красивой, нежели её предшественница. Драконы не только очень сильные, они исключительно хорошо смотрятся в полете. Для разной скорости полета предусмотрена своя анимация. Когда дракон снижается, то начинает размахивать крыльями всё быстрее и быстрее, а когда уже наберет скорость, то, расправляя великолепные крылья, парит в воздухе, четко вырисовываясь на фоне ландшафта.

Деталям придается особое значение: весла опускаются в воду, руль поворачивается, паруса меняют угол наклона и поворота. Вода полностью анимирована. Если лодка наклоняется или врезается носом в волны, то это должно впечатлить даже самого привередливого игрока.



# WEREWOLF: THE APOCALYPSE

**Разработчик** Dreamforge Entertainment
**Издатель** ASC Games
**Выход** лето 1999 г.
**Жанр** RPG / action

Наступления ночи ждали и боялись. Боялись потому, что не знали, увидят ли они завтра восход солнца. Мужчины заранее заканчивали все свои дела, готовили оружие, а главное – запасали побольше огня. Женщин и детей постарались спрятать, правда, многие из них остались, чтобы помочь. Деревня Kil na Korr готовилась к решающему бою, возможно, последнему. Сперва они ждали White Howlers, волколюдей, тех, кто всегда поддерживал их борьбу против фомори. Были они союзниками хлопотными, приходилось давать им дань за защиту от исчадий ада. Бывало, что из деревни исчезал младенец или ребенок постарше, а то в свирепых лапах любовника погибала одна из женщин или же рождалось нечто волкообразное – вервольф. Но главное, что фомори знали – у людей есть защитники, которые будут сражаться с ними до конца. Однако теперь что-то случилось. Волки не приходили, а когда послышался их долгий протяжный вой, стало ясно, что ждать помощи от White Howlers не приходится. Они предали и перешли на сторону врага.

Elyr Ma Cullogh тоже хотела бы остаться со своим мужем, но она слишком боялась, что навредит ребенку, который скоро должен был родиться. То, что предстояло ей увидеть, не забыть никогда. Вервольфы появились неожиданно, их огромные клыки сверкали, когти были готовы рвать живую плоть. Подобно сверкающим бесшумным теням, они выскакивали из тьмы. Силы оказались слишком неравными. Обезумевшие от крови вервольфы и фомори заживо разрывали на части детей и женщин, подобно полоумным маньякам, они обматывались кишками убитых и поднимали окровавленные морды к небу.

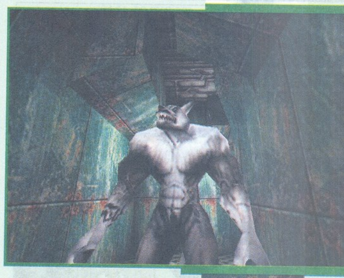
Оставшиеся в живых завидовали умершим, так непереносимы были пытки, которым их подвергли мучители. Долго пытались сопротивляться защитники деревни, ведь именно они испокон веков были Хранителями. Но вот наступило черное мгновение – вервольфы вступили в Circle of the Spring. Он был разорван, White Howlers перестали существовать. С этого мгновения они стали всеми презираемыми изгоями, за невиданное предательство по отношению к древним ценностям их стали ненавидеть и презирать. Жестокие и коварные, получив новое имя – The Black Spiral Dancers, они превратились в заклятых врагов оставшихся под луной тринадцати племен Garou.

После кровавой резни из всей деревни в живых осталась только Elyr Ma Cullogh. Видя, что всё кончено, спасения нет, она воспользовалась тем, что враги опьянели от крови, сумела выскользнуть из проклятого теперь места и помчалась со всех ног, чтобы спасти последнего из Людей Кольца. Пока он жив, есть надежда на то, что племя не прервет свою серебряную нить в веках. Нелегко пришлось беременной женщине одной, без еды и крова. Но она справилась.

Именно этот повзрослевший ребенок станет героем нового продукта – action/adventure от первого или третьего лица с элементами RPG. Зовут его Ryan McCullough, и он последний из своего племени, кто остался чистым от проклятия. Перед ним тяжелый выбор – то ли он пойдет по стопам своих проклятых предков, то ли станет защитником Gaia, духовной и материальной субстанции, олицетворяющей Мать-Землю. Никогда раньше юноша особенно не задумывался о том, какой огромной внутренней силой обладает.

Стремление к Светлой стороне бытия становится сильнее еще и потому, что очень сильное воздействие на окружающий мир и всё живущее в нем оказывает НЕЧТО под названием Wyrm – то есть разрушение, мрак. Всё большее влияние на души и умы оказывает The Trait, Wyrm – одна из его составных, две другие стороны – Weaver (Order) и Wyld (Chaos). Пока эти три части находились в равновесии, всё шло относительно хорошо, но произошло непоправимое – Weaver и Wyld нарушили существующее равновесие, что стало угрожать безопасности мира. И только племена Garou еще способны повлиять на ход событий.

Помимо обычного мира, в котором соседствуют люди и вервольфы, существует также и иное измерение, называемое Umbra – Полная Тень. Это Бархатная тень нашего реального мира. В этом универсуме обитают духи. Здесь никогда не бывает ночи и дня, только вечная полутьма. Запахи слышны здесь острее, а звуки распространяются быстрее и дальше. Каждое существо, каждый предмет обычного мира оставляет свою тень в Umbra, – но эти тени гораздо реальнее, нежели те, кто отбрасывает их. Из этого универсума приходят спириты-хранители, чья связь с племенами вервольфов гораздо прочнее и глубже, чем любая человеческая клятва.



Когда White Howlers предали своих братьев-волколюдей, перед спиритами тоже встал выбор – следовать за ними в измене или избрать долг. Они выбрали долг.

Действие всей игры происходит в мрачном мире готики, The World of Darkness. Разные племена отличаются друг от друга специфическими умениями и способностями. В зависимости от того, какой выбор сделает ваш герой, изменится и окружающая обстановка.

Это могут быть респектабельные улицы Лондона, развалины древних греческих городов или девственные леса Амазонки. Вам предстоит сражаться либо врукопашную, используя специально разработанную систему, или же прибегнуть к разработанной до мелочей магии. Перед игроком будет широкий выбор средств и умений, с их помощью врага можно либо уничтожить полностью, либо в значительной степени ослабить его силы. Изменения вервольфов проходят постепенно, но наглядно, причём время суток не имеет для них никакого значения. Игроку предлагаются три формы – Homid (человек), Crinos (человеко-волк), Lupus (волк).



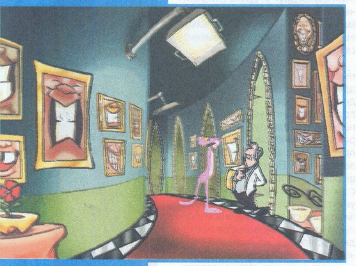


Степан Комиссаров (Аскер)

# РОЗОВАЯ ПАНТЕРА: ФОКУС-ПОКУС

| | |
|---|---|
| РАЗРАБОТЧИК | Vanderlust Interactive |
| ИЗДАТЕЛЬ | «Новый Диск» |
| ВЫХОД | сентябрь 1998 г. |
| ЖАНР | детский обучающий квест |
| ТРЕБОВАНИЯ | 486 DX2 66, 16 Мб |
| ГРАФИКА | ★★★★★★★★☆☆ |
| ЗВУК | ★★★★★★★★☆☆ |
| ИГРАБЕЛЬНОСТЬ | ★★★★★★★★☆☆ |
| ОБЩИЙ РЕЙТИНГ | 7.8 Хороший детский квест, особенно для любителей первой части |







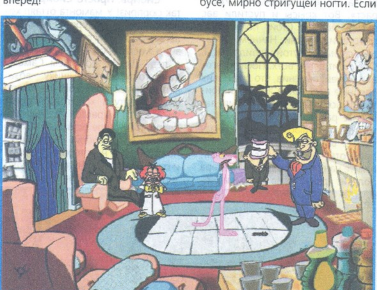
**Итак, что же можно сказать о второй части этого замечательного детского квеста? Только хорошее. Напомню, что предыдущая игра называлась «Розовая пантера: право на риск» и отличалась хорошим качеством перевода, ненавязчивым юмором, а также возможностью увлекательного обучения прямо во время игры. Все эти достоинства в полном составе перекочевали во вторую часть, претерпев незначительные изменения. Так, например, за обучение теперь отвечает «Магическая Книга знаний». Она поведает нам о культуре, обычаях и достопримечательностях тех мест, куда неумолимая сюжетная линия забросит Розового Любителя Острых Ощущений. Не забыта в продолжении и ещё одна хорошая традиция – обилие хорошей музыки на любой вкус. Хотя, чтобы не грешить против истины, признаюсь, что песен всего пять, зато действительно на любой вкус – тут вам и рок, и джаз, и блюз... Пара слов об управлении: сложнее оно не стало. Пробел помогает сократить заставки между уровнями и слишком длинные диалоги, курсорные клавиши (Влево, Вправо, Вверх, Вниз) дают возможность переместиться на одну игровую сцену назад или вперёд. А в меню «Справка» вы сможете найти ответ на интересующий вопрос. «Книгой знаний» пользоваться не сложнее, чем обычной книжкой: в ней пять разделов, по числу стран, в которых предстоит побывать Пантере. Щёлкнув на названии страны, вы попадёте на титульный лист, где содержатся всевозможные сведения. Чтобы перейти к другим разделам, достаточно щёлкнуть на одной из пяти закладок сбоку книги. Вот, собственно, и все премудрости, которые необходимо усвоить до начала игры. Переходим непосредственно к приключениям!**

**Да-да, всемирно известный Розовый Сыщик опять не может обойтись без нашей помощи. Что же на этот раз произошло? Да ничего особенного: просто один маленький, но слишком умный мальчик, увлёкшийся практической магией, случайно превратил свою подружку в большого зелёного монстра! А так всё в порядке... Ну а Пантера, как всегда, попал в самый центр событий. Ничего не подозревая, ходил он по домам, продавал книги и набрёл как раз на тот дом, где произошло достопамятное превращение. Само собой, что Пантера прежде всего сыщик. Пусть даже и в отпуске... Поговорив с горе-волшебником, он выясняет, что превратить монстра обратно в девочку можно только одним способом: проникнув в дом угрюмого (а возможно, даже и злого) мага Черносмита и выкрав оттуда его магическое пособие по превращениям. Руководствуясь пособием, маленький волшебник составит рецепт колдовского зелья, способного разрушить чары. Такие вот дела... Ну вы же знаете Пантеру – страшновато, конечно, что и говорить, но девочку надо выручать. Тем более, что она уже и не хочет снова стать нормальной девочкой. А хочет стать бессмертной, волшебно-русалочной принцессой-ниндзя. Итак, расследование начинается...**

## ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

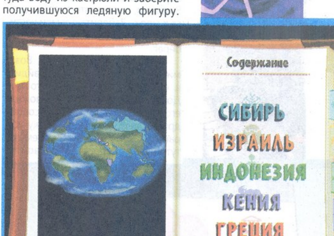
**Особняк профессора Ван дер Зуба.** Ну и достаётся же Пантере! Игра ещё только началась, а сыщик уже успел получить по голове. Ну ничего, через минуту-другую он придёт в себя и захочет освежиться. Однако дворецкий его в ванную не пустит. Что делать, привыкай, сыщик, к людской жадности! Надо где-то раздобыть денег, дать на чай этому крохобору. Выйдите в холл (стрелка направо), войдите в левую дверь. Хотя там и двери-то никакой нет – одна занавеска висит... Щёлкните мышкой на картине справа. А вот и сама хозяйка дома. Да, выглядит она явно не блестяще... Тем не менее, прочтя Пантере мораль о том, как нехорошо отрывать занятых людей от дела, она всё же даст ему на чай несколько монет. Чего нам, собственно, и было нужно. Не спешите возвращаться к дворецкому – зайдите в другую комнату, справа. Поговорите с обладателем голливудской улыбки и оригинальной причёски. Поднимите то, что он уронит –

пригодится. Ради интереса можете поговорить с другими обитателями комнаты, хотя практической пользы от этого уже не будет. Возвращайтесь к дворецкому и отдайте ему деньги. Зайдите в ванную, откройте шкаф и возьмите «держатель улыбки». Ещё можно нажать на кабинке туалета, тогда Пантера туда зайдёт и... займётся тем, что делают все нормальные люди в кабинке туалета. Но в последний момент застесняется. И правильно. Не при людях же! Выйдите из ванной комнаты и откройте дальнюю дверь при помощи шпильки, которую вы подобрали в гостиной. Теперь всё ясно – зелёный монстр и мальчишка-волшебник Пантере, к сожалению, не приснились... Можете щёлкнуть на листке, лежащем на столе, чтобы послушать о тяжкой доле магов вообще и Черносмита в частности. Юный любитель магии пояснит Пантере, что спасти девочку можно, достав все необходимые компоненты для приготовления магического зелья, а также магическую книгу превращений. Как ни крути, а надо отправляться в гости к профессору-чернокнижнику. Так что жмите на окно и – вперёд!



**Дом Черносмита.** После знакомства с ручной Чёрной Дырой заберите магическую книгу и быстрее жмите на дверь! Помните, маг отсутствует только один час! Кажется... Вроде бы... Как же так?! Зловещая тень нависла над порогом – профессор вернулся раньше времени! Похоже, Розовый Любитель Загадок влип. И на этот раз основательно... Провалившись в Чёрную Дыру, выбирайте местом прибытия Сибирь. Там Пантере предстоит найти первый компонент магического зелья.

**Сибирь.** Кого только не встретишь в Сибири... Многие туда попадают. Вот и клоун из московского цирка тоже очутился здесь, правда, по своей воле. Выслушайте грустную историю и отдайте ему «держатель улыбки». Первейшее дело для Розового Сыщика – помогать всем, кто в этом нуждается. Однако в помощи нуждается не только клоун... Щёлкните мышкой на проруби – Пантера наберёт воздуху и заглянет под воду. Ого! Мамонт, миллионы лет проторчавший в ледяной толще! Это как раз то, что нужно, идеально подходит по описанию для первого компонента зелья. Надеюсь, никто не собирается его варить? Ну что ж... Осталась только одна пустяковая проблема – достать его оттуда. И разморозить... Так что не теряем времени – идём направо, попутно прихватив бурдюк с молоком, который уронил олень. Вот мы и в таёжном поселении. И первый его обитатель, мягко скажем, не рад Пантере. Это сторожевой медведь. Ладно, не пугайте Самого Храброго Сыщика, а подойдите лучше к бабусе, мирно стригущей ногти. Если бы Пантере перед этим приключением честно признались, сколько гадости ему придётся таскать в своём кармане, он, скорее всего, сбежал бы! Или взял бы напрокат грузовик побольше. В общем, захватите пару бабусиных ногтей – пригодятся... Выслушайте её рассказ – ага, олень, стало быть, беглый и домой возвращаться не хочет? Разберёмся. Возьмите лежащую рядом с юртой спутниковую антенну и заходите внутрь. Поговорив с девочкой Чуки, возьмите кастрюлю с водой, а затем подогрейте над плитой бурдюк с молоком. Выходите из юрты – будем помогать девочке. Сначала щёлкните на снежном сугробе – Пантера прыгнет в него, оставив отпечаток. Вылейте туда воду из кастрюли и заберите получившуюся ледяную фигуру.



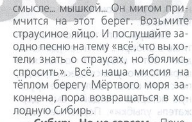

Напоите сторожевого медведя (звучит-то как, а?) тёплым молоком, бросив ему бурдюк. А когда он заснёт, поднимитесь на самую крышу его берлоги и установите там ледяную фигуру, затем поставьте на неё антенну – вот дело и сделано! Заходите к Чуки – теперь она настолько увлечена мультфильмами, что не будет против, если Пантера позаимствует парочку видеокассет. Вернитесь к замёрзшему озеру и используйте ноготь бабушки на свисающих с края скалы сосульках. М-да... Бабушке стоило бы всерьёз подумать о карьере супергероя. С такими-то ногтями... Однако образовавшаяся лестница из сосулек пока никуда не ведёт. Поэтому воспользуемся Чёрной Дырой как телепортатором (просто достаньте её и щёлкните где-нибудь рядом с Пантерой) и переместимся на берег Мёртвого моря.

**Берег Мёртвого моря.** Возьмите кусок соли на берегу и сразу обратно – пока нам здесь ничего не нужно. Тем более, что Пантера нечаянно раздавил чьи-то солнечные очки... А вон и их хозяин плывёт. Скорее назад...

**Сибирь.** Олень опять прискакал и явно издевается над Пантерой. Ну ничего, сейчас посмотрим, кто тут остроумнее... Достаньте кусок соли и дайте её оленю. Ага, нравится? А теперь заберите кусок. Олень настолько увлёкся, что даже



# РОЗОВАЯ



не заметил исчезновения лакомства. Отсюда вывод – теперь мы знаем, как вернуть оленя бабушке Тунге. Идите в посёлок и отдайте ей соль. Всё в порядке, блудный олень вернулся к хозяйке, а нам надо... Ого-го! Оказывается, здесь ещё и землетрясения случаются... В общем, надо опять перемещаться к морю. Заберите с земли частицу метеорита и возвращайтесь на берег.

**Берег Мёртвого моря.** Возьмите с покрывала пинцет и зайдите в пещеру справа. Темновато тут... Достаньте метеорит и положите его на уступ... Вот теперь совсем другое дело – хоть дискотеку устраивай! Поинтересуйтесь, чем это тут занимается парень с газовой го-



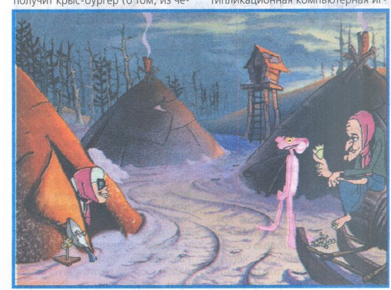
релкой. Пытается отыскать какую-нибудь древность? Отлично! Пантера ему в этом поможет. Отдайте ему пинцет и заберите обратно, когда юный археолог убежит хвастаться находкой. Захватите с собой его очки и выходите из пещеры. На берегу моря отдайте очки купальщику, достаньте пинцет и щёлкните на камне слева. Кто бы мог подумать, оказывается, Мёртвое море на самом деле совсем не Мёртвое – в нём живут себе спокойно грибки, один из которых Пантере как раз пригодится. Положив грибок в карман, поговорите (а точнее, покричите) со страусом на том берегу. Ему необходимо перебраться на эту сторону, однако даже Самый Розовый Сыщик не в состоянии осушить целое море. Зато Черносмит – в состоянии. Вы про него ещё не забыли? Если да, то он сейчас напомнит Пантере о своём существовании – море вдруг высохло! Ладно уж, удивляться будем потом, а сейчас щёлкните страуса... нет, не в том смысле... мышкой... Он мигом примчится на этот берег. Возьмите страусиное яйцо. И послушайте заодно песню на тему «всё, что вы хотели знать о страусах, но боялись спросить». Всё, наша миссия на тёплом берегу Мёртвого моря закончена, пора возвращаться в холодную Сибирь.



**Сибирь. Но не совсем...** Почему не совсем? Да потому, что ледяная стена, закрывавшая вход в крысиное царство, рухнула от недавнего землетрясения, и теперь Пантере предстоит туда спуститься. А это уже вроде как Сибирь... а вроде как и нет... Получается, это уже под Сибирью. Нет уж, чтобы не запутаться, скажем лучше так:

**Сибирь: логово крысиного короля.** Вот это уже ближе к истине. Итак, заходим в пещеру. Сыщика там встретят два привратника и предложат ответить на пару вопросов. Возможно, вы знаете ответ, а может, и нет. А Пантера рискует. Так что лучше послушайте подсказки: в ответ на вопрос, кто является переносчиком страшной болезни – тифа, щёлкайте на вошь. На следующий вопрос, кто самый страшный враг крыс, жмите на старичка, то есть отвечайте: «Возраст». Вот крысы и пустили вас в своё логово. Стоит поговорить с его обитателями. Начнём, пожалуй, с самой крутой на вид крысы. Она стоит левее всех. После разговора с ней, выяснив, что люди и их ядерные испытания являются причиной всего этого безобразия, заведите разговор с барменом. Как же здесь все любят загадывать загадки... Вот опять. На первый вопрос отвечайте не задумываясь, жмите на крысу. В награду Пантера получит крыс-бургер (о том, из чего он сделан, лучше не думать), а также новую песню, в которой крысы на все лады расхваливают сами себя. После песни вы станете свидетелем небольших крысиных разборок. Возьмите кнопку, которой одна крыса пришпилила другую, и подойдите к доске, перекинутой через камень. Положите на неё крыс-бургер (только с правой стороны!) и затем пришпильте его кнопкой. И скорее прыгайте на другой конец доски! Одна из крыс позарится на угощение и прыгнет на доску, переправив таким способом Пантеру наверх, ко входу в логово самого Крысиного Короля. А вот и сам «его величество». Доделав зарядку, он поведает вам о проблемах своего королевства: сам король ведёт здоровый образ жизни и хочет, чтобы все его подданные были такими же здоровыми, как и он. А крыс не так-то просто заставить делать зарядку каждый день... В общем, говорить он будет достаточно долго, но главное, что у Пантеры есть как раз то, что нужно – это видеокассета с записью спортивных упражнений Джейн Фонды! Отдайте её королю и выбирайтесь наверх.

**Сибирь. Просто Сибирь...** Вот так сюрприз! У мамонта оттаял хобот. Однако Пантере от этого не легче – что толку от хобота, когда... э-э-э... остальной мамонт закован в лёд? Ладно, поможем Самому Самостоятельному Сыщику – возьмите страусиное яйцо и запихните его мамонту в хобот. Ужасающе чихнув, тот вырвется из ледяного плена, и Пантере останется только забрать его с собой. «Невозможно», – скажут некоторые скептики, и будут правы. Но ведь у нас мультипликационная компьютерная иг-



ра, так? Здесь возможно всё, даже то, чего быть не может. Поэтому перепрыгните на другой берег (пользуясь только большими льдинами) и уверенно жмите на мамонта. Пантера засунет его в свой необъятный карман, а клоун ему поможет. Всё, больше сыщика в Сибири ничто не задерживает, а поэтому доставайте Чёрную Дыру и перемещайтесь в особняк Ван дер Зуба.

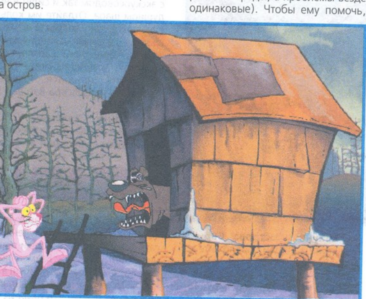
**Особняк профессора Ван дер Зуба.** Скорее обрадуйте юного волшебника своими трофеями, отдав ему сперва грибок, а затем мамонта. Хорошо, что мамонта никто варить не собирался, а требовался только его смех. Никогда не пробовали рассмешить мамонта? Однако девочке-монстру это удалось. Правда, слегка специфическим способом, больше подходящим для какого-нибудь фильма ужасов... Итак, все необходимые компоненты на месте – юный маг произнёс заклинание и...

О чудо! Вместо зелёного монстра мы видим самую натуральную бессмертно-русалочную принцессу-ниндзя! Но, видимо, сегодня несчастливый день для Пантеры – новоявленная принцесса была так голодна, что съела отравленное яблоко! Пантера, надо исправлять положение. Срочно необходимы ингредиенты для нового снадобья, которое вернёт принцессу к жизни. Каждая минута на счету, доставайте Чёрную Дыру и отправляйтесь в путь!

## ЧАСТЬ ВТОРАЯ

Новые приключения – новые страны. На этот раз Пантере придётся выбирать между островом Борнео и Кенией. Начнём с Борнео.

**Шхуна у острова Борнео.** Рыбаки на шхуне очень голодны. Это видно невооружённым взглядом. Как же им помочь, ведь вокруг нет ничего съестного? Прыгайте в воду, захватив с собой пустой мешок. Щёлкнув по днищу корабля, отковырните с него несколько съедобных ракушек – вот и обед для голодных рыбаков! Но там, глубже, ещё кто-то есть... Да, замечательное общество! Самая ядовитая в мире змея, раненая акула и мурена. Поговорив со змеёй, заберите её при помощи мешка. С муреной можно пообщаться, щёлкнув на одном из растений. Затем поговорите с раненой акулой. Ей потребуется ваша помощь – ну, это будет совсем не трудно. Вернитесь на корабль и предложите рыбакам пообедать супом из ракушек. Они будут очень рады свалившемуся с неба... или, точнее, приплывшему из океана обеду и не будут против, если Пантера позаимствует у них акульи плавники. Заберите их и возвращайтесь к акуле. Используйте на ней плавники, и Пантера во мгновение ока превратится в Великого Розового Целителя. Вот и всё, акула здорова! Только как бы это не обернулось бедой для сыщика... Нет, ничего подобного, совсем наоборот – океанская хищница даже поможет Пантере добраться до острова. И не один раз... Воспользуемся её помощью и переберёмся на остров.



**Остров Дракона.** Повернув направо и нажав на указатель, вы станете свидетелем драмы животного мира: здоровая и очень голодная драконша собирается напасть на маленького, ни в чём не повинного кабана. Пантера и на этот раз на высоте: достаньте из кармана мешок со змеёй и примените его на драконше. Она моментально исчезнет...

А кабан даст Пантере бутерброд с ветчиной. Послушав песню о драконах, возвращайтесь на берег и переправляйтесь на другой остров.

**Джунгли острова Борнео.** Сворачивайте в глубину острова, на этот раз налево. Каждый обитатель джунглей подробно расскажет вам о себе. Выслушав всё это, щёлкните на дереве с дуплом. Там явно кто-то есть. И этот кто-то наверняка птица, а точнее, птицы-носороги, попавшие в ловушку. И для того, чтобы им помочь, потребуется в очередной раз воспользоваться Чёрной Дырой как телепортатором. Переносимся в Кению!

**Кения.** Ну и шляпа же этот экскурсовод! Взял и сломал рычаг управления на воздушном шаре. Теперь туристам на нём далеко не улететь. Придётся помочь... Идите налево и подберите клюв птицы-носорога. Поболтав со своим африканским родственником (в смысле, конечно, родственником Пантеры), достаньте с дерева экзотический плод и идите дальше налево, в масайскую деревню. Один из тамошних жителей собрался устроить праздник, а на стол подать нечего (надо же, такие разные народы, а проблемы везде одинаковые). Чтобы ему помочь, Пантере надо будет вернуться к самому началу своего путешествия – особняку профессора Ван дер Зуба. Так что доставайте из кармана уже слегка запылившуюся Чёрную Дыру, и в путь!

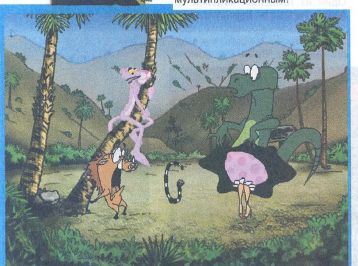


# РОЗОВАЯ



**Особняк профессора Ван дер Зуба.** Направляйтесь прямо в зал, где ужинают претенденты на коллекцию зубов знаменитостей. Напомню, это в холле, слева, как раз напротив комнаты с камином. Позаимствуйте сухое печенье из вазы, стоящей в углублении в стене. И... возвращайтесь в джунгли. Да, хорошо, когда у тебя есть знакомая Чёрная Дыра...

**Джунгли острова Борнео.** Возвращайтесь на шхуну. А вы думали, легко быть сыщиком? Да ещё мультипликационным?





**Шхуна у острова Борнео.** Прыгайте в воду и предложите голодной мурене чёрствое печенье. Да уж... Кто же мог предположить что оно настолько чёрствое... Несчастная мурена лишилась зуба (видимо, одного из последних), а Пантере как раз он-то и нужен. Забирайте этот самый зуб и возвращайтесь в джунгли.

**Бунгли острова Джорне... Тьфу ты...** Ну джунгли, джунгли, конечно... А я-то думал, почему же всё-таки Пантера розовый. Теперь понимаю. Так вот помотаешься туда-сюда, и не только порозоветь – позеленеть можно. Ладно, не будем отвлекаться. Выманить из дупла птиц-носорогов сыщику поможет клюв их бывшего родственника. Достаньте его и используйте на дупле. Птицы разлетятся кто куда, а одна примостится рядышком, на ветке. Вроде бы невысоко, но Пантере до неё не достать. Ну что ж, если Пантера не достаёт до носорога, пусть... Достаньте экзотический фрукт и примените его на птице... Пусть носорог летит к Пантере! Так и произошло – попалась птичка. А борнейские кочевники настолько рады сыщику и тому, что он для них сделал, что хотели бы отметить это памятной татуировкой. Подарите им зуб мурены – он как раз подходит для такого дела. В благодарность за это один из кочевников даст Пантере украшение в виде кольца. Или кольцо в виде украшения... Ага, начинаем потихоньку розоветь... А самой голодной представительнице племени отдайте бутерброд с ветчиной. Но взамен она вам ничего не даст. Змечаете, сколько в игре голодных персонажей? Всё в духе времени... Ну что ж, кочевники укочевали, птицы разлетелись – здесь нам больше делать нечего, перемещаемся в Кению.

**Кения.** Бедные туристы вместе с экскурсоводом так и сидят в воздушном шаре. Отдайте им кольцо кочевника, оно запросто заменит сломанный рычаг. А с полученной взамен бутылкой шампанского придётся... Что, уже знаете? Угадали, опять придётся тащиться в особняк профессора Ван дер Зуба.

**Особняк.** Обменяйте у Пола Печеньи (это такой зеленоватой наружности дядя, сидит за столом слева, с самого краю) бутылку шампанского на кусок печени. И сразу же прыгайте в телепортатор – предстоит очередная прогулка. Обратно, в Кению.

**Кения.** Идите в масайскую деревню и отдайте кусок печени масаю, тому самому, который праздник хотел устроить. Взамен получите то, за чем сыщик прибыл в эти края. То есть молитву человека с красным лицом. Это один из ингредиентов зелья! Возвращаемся в особняк.

**Особняк.** Отдайте ингредиент маленькому волшебнику. Теперь бы ещё отыскать хранилище человеческой души... Хотя подождите... Ведь птица-носорог, по поверью борнейских кочевников, как раз и есть хранилище человеческой души! Ну вот и завершающий ингредиент найден – отдайте птицу волшебнику и приготовьтесь лицезреть таинство колдовства... нет, что-то у начинающего мага не ладится. Достаньте поднос с фруктами и насыпьте немного в котёл. Ого-го... Опять этот дилетант всё напутал! Девочка по имени Виолетта ожила, но превратилась в кого-то совершенно непонятного. Похоже, что расхлёбывать всё это будет опять наш Розовый Любитель Приключений...

## ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ

Отправляйтесь вслед за улетевшей девочкой в зал, где все с нетерпением ждут представления коллекции зубов знаменитостей. Только хозяин дома закончит говорить и все начнут любоваться коллекцией, как девочка-чудовище появится прямо из стола и зависнет в воздухе! Пока гости приходят в себя от такого зрелища, воспользуйтесь обстановкой и возьмите со стула фотоаппарат. А потом дважды покопайтесь в сумочке на столе. Да-а... Если бы Пантера не стал сыщиком, боюсь, что из него получился бы отличный карманник. Пока сыщик занимался воровством чужих вещей, ситуация начала потихоньку проясняться. Оказывается, колдовство маленького мага перепутало между собой две сущности – Виолетты и... Ехидны! Дада, той самой, из древнегреческих мифов, в которых сказано, что она внучка самого Посейдона, а ещё – что у неё голова прелестной ним-



ПАНТЕРА

фы, а тело змеи. Неудивительно, что Виолетта так плохо выглядит... Что же, теперь хоть ясно, как можно спасти Виолетту – надо отправляться не куда-нибудь, а на Олимп и попросить Зевса вернуть девочке человеческий облик. Так что доставайте Чёрную Дыру и отправляйтесь в путь!

**Олимп.** Поговорите со всеми богами и дождитесь появления Посейдона. Всё понятно – помочь Пантере может только Афина, а её проглотил Зевс. А Посейдон даже подсказать сыщику ничего не захотел, ушёл и трезубец забыл. Он забыл – Пантера возьмёт. Не впервой... Однако никто так и не захотел помочь сыщику поговорить с Зевсом. Тогда прибегнем к подкупу... Отдайте флакон с духами Афродите. Получилось! Зевс прилетел на запах духов. Теперь надо как-то освободить Афину из головы громовержца. Воспользуйтесь для этого трезубцем Посейдона. И не бойтесь за Зевса – он же царь богов. Час от часу не легче – как только Пантера рассказал, куда исчезла Ехидна, его сразу же обвинили во всех грехах! И теперь сыщик должен пройти два испытания, чтобы остаться в живых. Вдоволь натренировавшись вместе с Аполлоном (где-то я его видел), отправляйтесь на первое испытание (крылатый конь Пегас вас подвезёт). В нём Пантере предстоит избавиться от двух горгон, не пролив при этом ни капли крови...

**Пещера горгон.** Они не такие уж и глупые, эти горгоны. Если просто попытаться использовать зеркальце, одна из них сразу же предупредит другую об опасности. Так что сделаем похитрее. Воспользуйтесь подносом с остатками греческого салата. Одна из горгон не удержится от искушения пообедать и, случайно взглянув в вогнутую крышку, тут же окаменеет. После чего другая, нимало не обеспокоенная судьбой своей сестры, начнёт спокойно уплетать салат. А зря. Бдительность терять никогда не надо. А теперь Пантера может спокойно применить зеркальце. Вот и всё – дело сделано, так что сыщик может теперь гордо именовать себя Великим Розовым... Обманщиком. Ладно, пусть даже хитростью, но первое испытание пройдено, осталось только захватить с собой доказательства. Достаньте фотоаппарат и сделайте снимок Пантеры на фоне окаменевших горгон. После чего можете смело возвращаться к олимпийцам.

**Олимп.** Продемонстрируйте фотокарточку Зевсу и всем остальным, чтобы никто не усомнился в подлинности слов Пантеры. Теперь пришла пора второго испытания – на сообразительность. Я, конечно, ничуть не сомневаюсь в знаниях Пантеры, но всё-таки, на всякий случай, напишу ответы на вопросы. Итак, волосы Медузы были превращены Афиной в змей. Желая стать покровителями Афин, Посейдон и Афина предложили грекам каждый свой дар: Афина – оливковое дерево, а Посейдон – источник. Победила Афина, оно и понятно, кушать-то хочется всегда, а вода – вот она, под боком. Целое Средиземное море, пей, сколько пожелаешь. Правда, опреснять воду тогда ещё не умели... Зато из оливок можно делать массу полезных вещей, например, масло... Впереди ещё один вопрос – кто отец Афины, Аполлона, Гермеса и других олимпийцев и героев?



Тут, я думаю, вы и сами догадаетесь: конечно, это Зевс – царь богов. Вот и всё, Пантера выдержал все испытания, и теперь, может быть, боги захотят помочь ему? Ну наконец-то Посейдон согласился отправиться с Пантерой. Тем более что Ехидна – его внучка. Доставайте Чёрную Дыру и возвращайтесь в особняк в компании бессмертного олимпийца. Стоп-стоп-стоп! Тут я заметил одну маленькую неувязочку, о которой стоит упомянуть. Дело в том, что прыгали-то в Чёрную Дыру Пантера и Посейдон, и в особняк тоже прибыли вдвоём, а летел только один Розовый Сыщик. Может быть, это и мелочь, однако в хорошей игре каждая мелочь должна быть учтена.

**Особняк профессора Ван дер Зуба.** Здесь уже практически конец игры, и события будут развиваться сами, без нашего участия. Поэтому воспользуемся моментом и просто понаблюдаем за развязкой. Итак, Посейдон попытался призвать Ехидну к порядку, однако ничего из этого не вышло. Потом ему на выручку пришёл маленький волшебник-самоучка. И тоже ничего не смог поделать. И тут на сцене появляется – кто бы вы думали? – профессор Черносмит собственной персоной! Оказывается, не такой уж он и страшный и вовсе не злой. Просто он, как любой человек, не любит, когда без спросу берут его вещи. А теперь он за несколько секунд отделил Виолетту от Ехидны. Вот что значит настоящий волшебник! Всё в очередной раз закончится благополучно, коллекция зубов достанется тем, кто больше всего в ней нуждался – доктору и его жене, которую он сам сконструировал. Маленький волшебник теперь станет учеником Черносмита. А Пантера заберёт свою книгу и пойдёт дальше – навстречу новым приключениям...

За время производства игры ни одного зверя не пострадало.

Любое совпадение героев игры с реальными животными, птицами, рыбами, драконами, колдунами и розовыми пантерами является чистой случайностью.

За возможные превращения, могущие произойти в результате неправильной эксплуатации Магической Книги и колдовского зелья, автор статьи ответственности не несёт. ■



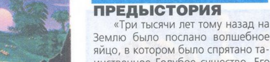


*Алёна Старцева*

# В поисках утраченных слов

**Игровая программа для детей от 10 лет, изучающих английский язык. Созданная по оригинальной методике погружения, она сюжетно представляет собой приключенческий квест. Выполняя различные виды заданий, играющий проходит игру, одновременно повышая навыки чтения и письма, построения предложений и понимания прочитанного.**

| | |
|---|---|
| РАЗРАБОТЧИК | Compedia Ltd. |
| ИЗДАТЕЛЬ | «Новый диск» |
| ВЫХОД | октябрь 1998 г. |
| ЖАНР | обучающий квест |
| ТРЕБОВАНИЯ | 486, 8Мб |
| ГРАФИКА | ★★★★★★☆☆☆☆ |
| ЗВУК | ★★★★★★★★☆☆ |
| ИГРАБЕЛЬНОСТЬ | ★★★★★★★☆☆☆ |
| ОБЩИЙ РЕЙТИНГ | 7.6 Оригинальный подарок школьнику, начинающему изучать английский язык |



## ПРЕДЫСТОРИЯ

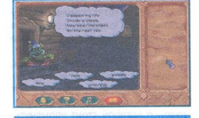
«Три тысячи лет тому назад на Землю было послано волшебное яйцо, в котором было спрятано таинственное Голубое существо. Его миссия состояла в том, чтобы принести на Землю мир. К несчастью, волшебное яйцо попало в руки правителя древней Арконии, злого короля Пондоса... Король Пондос хотел, используя силу волшебного яйца, завоевать весь мир. Но он умер, и его похоронили на острове Бабочек. Миновали столетия, и вот пришло известие, что злой король Пондос скоро оживет и разрушит мир. Добрые силы велели Голубому существу спасти мир от зла. Ты должен помочь ему найти слова, которые злой король стер из Волшебной книги. Только так Голубое существо сможет добраться до замка и сразиться с Пондосом. Нужно немедленно действовать: из подвала уже слышится странный шум».

## В ПОДВАЛЕ

Ну и ну! Таинственное Голубое существо, оказавшееся забавным крохотным человечком синего цвета, выбралось из яйца и готовится отправиться в путь. Однако без твоей помощи ему никак не обойтись. Осмотрись вокруг и постарайся дотронуться до каждого предмета, на котором курсор-стрелка превращается в синюю перчатку. Ты увидишь, как называется по-английски каждый предмет. Но тебе не нужно указывать на все предметы и, таким образом, не нужно брать все слова подряд. Возьми яйцо («egg»), которое лежит в корзинке рядом с лестницей, часы («clock») на бочке в левой части экрана и ящик («trunk») неподалеку от бочонка, стоящего справа. Теперь можно идти дальше – там, где перчатка становится красной, находится выход. Кстати, если какие-то слова непонятны или незнакомы, можно получить перевод: наведи курсор на слово и нажми **правую кнопку** мыши.

В следующей комнате возьми карточного короля («king»), дотронься до светильника на потолке («light»). Теперь пройди в левую дверь и выполни задание – подбери к каждой картинке нужное слово. В результате получишь слово «old». Но это еще не все. Теперь нужно открыть люк в подвал. Там находится кроссворд. Разгадай его, и получишь слово «years». Слова по горизонтали: horse, bird, lion, cow, turtle; по вертикали: dog, snake.

Чтобы выйти, наведи курсор на потолок. Около веревочной лестницы перчатка станет красной, и ты сможешь вернуться обратно. Пройди в правую дверь. В стоге сена спрятано слово «straw». Теперь у тебя есть все слова для того, чтобы вставить их в **первую** страницу книги. Наведи курсор на лист бумаги и действуй!



## НА КУХНЕ

Вот ты и в доме. В кухне ты найдешь много нужных слов. Смотри: на столе лежит хлеб («bread»), рядом с ним нож («knife»). На полу – дверца в подвал («basement»). Почему бы тебе не открыть холодильник («refrigerator») и не взять с верхней полки сыр («cheese»)? На холодильнике висит записка; обязательно прочитай ее и выполни задание. За это получишь еще одно слово («invited»). Теперь можно смело отправляться дальше.



## В ГОСТИНОЙ

Подойди к столу и с радиоприемника возьми антенну («antenna»). Найди под ковром дверцу («open»), открой окно («window»). Не пропусти маленькую коробочку на диване: если выполнишь задание, то найдешь здесь слово «mission». Слово «door» спрятано в двери слева (правда, войдя в нее, ты вновь окажешься на кухне). Вернись обратно и подойди к правой двери. К ней приколота **вторая** страничка Волшебной книги. Вставь утраченные слова, и страничка оживет. Теперь – вперед!

## НА УЛИЦЕ

Все идет по плану. Ты приближаешься к цели – замку злого короля Пондоса. А вдруг он прячется где-то здесь? Постучись в левую дверь. Кто это? Твой старый приятель Горди! Он загадает тебе загадку, а ты выбери правильный ответ. В награду получишь слово «rain». Но это не все! Пробеги по крышам домов («roof»), загляни в окна («window»), дотронься до фонаря около двери («light»). Иди туда, где перчатка становится красной.

Теперь остановись перед колодцем («well»), посмотри на башню («tower») позади него. На башне – колокол («bell»), который тебе

тоже нужно взять. Начинается гроза, слева вспыхивает молния («lightning»).

Иди дальше. Видишь бочонок в правой части экрана? Там спрятана игра «Один лишний». Тебе нужно выиграть, и тогда ты получишь слово «passing». Рядом с бочонком лежит камень («stone»), возьми и его. Вперед, за красной перчаткой!

Не устал еще? Тогда загляни в витрину магазина. Там выставлены шляпы («hats»), рубашки («shirts»), туфли («shoes»). В коробке рядом с туфлями найдешь задание и слово «stove». Вывеска («store») тебе тоже пригодится.

Поверни направо. Увидишь перед собой тропинку («path»), ведущую к лесу («forest»). На крыше дома труба («chimney»), дотронься до нее. Теперь у тебя есть все, чтобы заполнить **третью** страницу великой Волшебной книги. Она прикреплена на указателе у леса.

## В ЛЕСУ

Вот ты и в лесу. Здесь тебе предстоит продолжить поиск нужных слов. Они спрятаны среди деревьев и листвы. Посмотри на дерево, растущее справа. В нижней части ствола ты найдешь слово «creature», в середине – «air», на верхней ветке – «brunch», на нижней – «courage». На центральном дереве прячется «hundreds», на ветке в левой части экрана – «fear».

Иди дальше. В нижней части среднего дерева прячется «tree trunk», посередине – «tree», а между двумя деревьями – «wind». Повернув налево, найдешь слово «leaves». Оно прячется в середине второго дерева справа.

И вот ты стоишь перед входом в замок. Выбери тропинку, ведущую к его воротам («path»), и щелкни кнопкой мыши по колоннам рядом с воротами («pillars»). Коснувшись входной двери, получишь уже знакомое тебе слово «door», в украшении над дверью прячется «castle». Все найденные слова вставь в **четвертую** страницу Волшебной книги. Чтобы продолжить путешествие, вернись в самое начало леса.

## ВОЛШЕБНЫЙ ВХОД

Дерево поможет тебе пробраться к стене волшебного замка. Чтобы разрушить кусок стены, выполни задание – и ты получишь слово «world». Внутри тебя ждет еще одно задание. Выполни его, и у тебя появится слово «conquer». Не торопись, проверь каждый кирпичик: некоторые противоположные по значению слова стоят рядом. Теперь иди по темному тоннелю до тех пор, пока не наткнешься на свечи. Зажги их в том же порядке, в котором они вспыхивали, и получишь слово «burned».

Ты почти у цели! Тоннель закончился тупиком. Видишь капающую воду в верхнем левом углу? Наведи на нее курсор и нажми кнопку мыши. Ты увидишь водопад, а в нем – **пятую** страничку Волшебной книги. Заполни ее.

В воде появляется маленький синий человечек. Когда водопад иссякнет и человечек упадет на землю, наведи на него курсор и щелкни кнопкой. На стене подвала появится огромное лицо с большим ртом; рот – это ворота, ведущие в замок злого короля Пондоса. Наведи на них курсор и отправляйся вперед.



## В ЗАМКЕ

Ты попал в первую комнату волшебного замка. Тебе страшно? Не бойся, до встречи с королем еще далеко. Осмотрись и найди здесь то, что может тебе пригодиться. Видишь стакан воды на столе? Там лежат вставные зубы («teeth»). Тебе не помешают книжная полка («book»), звездочка («star») в окне и глобус («world») в левом углу комнаты. Иди дальше. Две картины на стене дадут слова «knight» и «witch». Иди направо, там увидишь изображение корабля. Прикоснись к нему, и у тебя появится слово «ship». Обязательно обрати внимание на паутину («spider») и кресло («fear»), стоящее слева. Внимательно осмотри стену – там, где курсор превратится в лупу, ты найдешь **шестую** страницу Волшебной книги. Заполни и прочти ее.

Рядом находится вход в следующую комнату. Заходи. Подойди к сундуку, в котором спрятано задание. Если ты правильно составишь предложения, то получишь слова «blue», «creature», «egg», «body». Обрати внимание на рыцаря, охраняющего ближайшую комнату: на его доспехах ты увидишь три кнопки. Нажми нижнюю кнопку и выполняй задание, за которое получишь слова «ruled», «magic», «evil», «butterfly», «spell». Нажав вторую кнопку, ты сможешь вставить пропущенные слова в **седьмую** страницу Волшебной книги. Чтобы продолжить путешествие, нажми верхнюю кнопку.

## НА БЕРЕГУ

Ты найдешь слова для следующей страницы книги: на берегу («evil»), среди деревьев справа («beach»), на ветках слева («wind»), на земле в левой части экрана («land»). Попробуй дотянуться до облака («rain»), прикоснуться к рыбакам на берегу («fishing») и к бабочке, сидящей на столбике справа («butterfly»). Не забудь, что на мачте корабля спрятан кроссворд, разгадав который, ты получишь слово «chance». Слова по горизонтали: net, wave, boat; по вертикали: sailor, sea, tide, ship, fish. Теперь заполни **восьмую** страницу Волшебной книги. Щелкни кнопкой мыши между двумя столбиками на берегу и двигайся дальше.

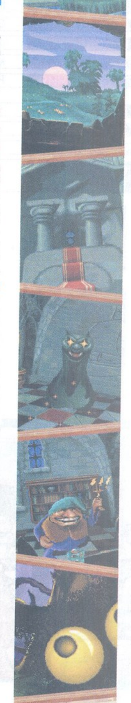
## НА ОСТРОВЕ БАБОЧЕК

Сосредоточься, будь предельно внимателен. Тебе нужно отыскать очень много слов, необходимых для **девятой** странички. Осмотри корабль («ship»), поищи в траве («butterflies»). Обрати внимание на цветы («flowers»). С цветов, растущих слева от лестницы, собери пыльцу («pollen»). У ближайшего к морю и лестнице цветка возьми лепестки («petals»). Тебе пригодятся и лестница («stairs»), и море («sea»).

Посмотри на небо: всходит солнце («sun»), плывут облака («clouds»), светят звезды («light»), над деревьями вот-вот появится радуга («rainbow»). А вот и гробница («temple») злобного короля Пондоса. Последняя страничка Волшебной книги находится в море, прямо перед кораблем. Заполни ее и двигайся в замок. Осторожно, не поскользнись на музыкальной лестнице!

## В ГРОБНИЦЕ

Наконец-то ты проник в гробницу короля Пондоса! Здесь тебя ждут загадки на английском языке. Если ты смог дойти до этого уровня, то отгадать их для тебя не составит никакого труда. Удачи!





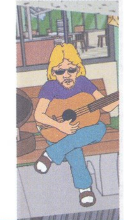
Алан Берновский

# BEAVIS & BUTT-HEAD DO U

| | |
|---|---|
| РАЗРАБОТЧИК | Illusions / MTV |
| ИЗДАТЕЛЬ | GT Interactive |
| ВЫХОД | февраль 1999 г. |
| ЖАНР | квест |
| ТРЕБОВАНИЯ | P-133, 16 Мб |
| ГРАФИКА | ★★★★★★★☆☆☆ |
| ЗВУК | ★★★★★★★★☆☆ |
| ИГРАБЕЛЬНОСТЬ | ★★★★★★★★★☆ |
| ОБЩИЙ РЕЙТИНГ | 8.1 Для всех Бивесов и Батхедов. И все такое... |

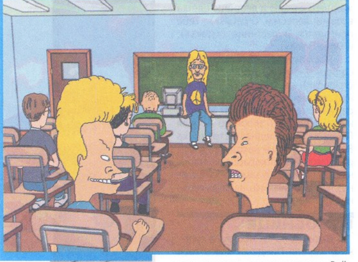
**Бивес и Батхед не существуют на самом деле. Они даже не люди – просто персонажи мультфильма. Некоторые поступки, проделываемые ими, могут привести к травме, к исключению из школы, аресту, а может, даже к депортации из страны. Короче говоря, не пытайтесь проделывать то же самое у себя дома.**

**Что может быть ужаснее первого урока в школе?! Но сегодня необычный день, учитель объявляет о поездке в местный колледж, где «вы можете ознакомиться со своим будущим, осознать вашу будущую профессию». Идея ознакомления с будущим не вдохновляет Бивеса и Батхеда на действие, вот только... В колледже будет классная вечеринка, где можно познакомиться с крутыми девочками и выпить пива. Все убегают в автобус, ну и вы за ними – на выход.**



## ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

Все эти дурацкие походы начинаются с нудной многочасовой лекции декана, которого никто не слушает, а выход перекрыт учителем-пацифистом. С этим надо что-то делать. Например, поприкалываться с лучом прожектора, направленного на декана. Технические неполадки, хе-хе. Девушка, сидящая впереди, «с удовольствием» поделится бумагой для конспекта, лишь бы только от нее отстали. Сделайте самолетик и запус-



тите прямо в декана на сцене. Всё, лекция закончилась, правда, декан немного разозлился... На улице учитель скажет последнее напутствие, даст ценные указания, карту и отпустит на волю. С помощью карты можно моментально перемещаться по всей территории Хайлендского колледжа, причем нажимать нужно еще на изображение декана (кабинет декана и школьного психиатра) и на статую Основателя (кафетерий, столовая, сама статуя, учитель на лавочке). Бобер, к сожалению, никуда вас не приведет. Итак, в путь за девушками.



Первыми на очереди у нас в карточке идут жилые комнаты (dorms). Обычное общежитие: карта кампуса при входе, бедный студент, распространяющий флаеры, доска объявлений. Но сейчас не это привлекает внимание Бивеса и Батхеда, а шланг у стены. Из него можно обливать друг друга водой или сунуть его в окно, чтобы затопило комнату или вообще всё общежитие. Так, теперь займемся парнем. Попросите у него флаер (это на вечеринку для слепых, бесплатно), на халяву можно взять (берите). Заходите в здание и прямо к женщине за стойкой, чтобы получить отметку в карточке. Но за красивые глаза здесь ничего не делают, придется выполнить поручение – отнести сверток в комнату № 105. Зачем куда-то что-то нести, если можно выбросить в мусорку? Черт побери, оказывается, посылка предназначалась хорошенькой девушке, и юбка, которая была в свертке, очень нужна ей для вечеринки. Придется лезть за свёртком. Бивес храбро нырнет в мусоропровод и окажется в баке, там вляпается в тухлое арахисовое масло, но юбки не найдет, потому что мусор уже загрузили в машину. Остаётся только догнать её и обыскать весь контейнер. Он открывается рычагом с правой стороны. Ненужные вещи можно выкидывать прямо на дорогу. Юбка, такая фиолетовая тряпочка, прямо за телевизором. Немного испачкалась, но и так сойдет... не сошло, придется стирать.

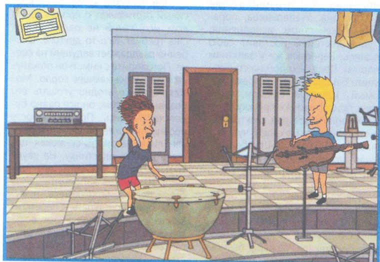
Неплохо для начала сходить в туалет (левая дверь). Бивес забежит в кабинку и через несколько секунд осознает весь ужас сложившейся ситуации: в кабинке нет туалетной бумаги!!! Верный друг Батхед, конечно, может помочь, но соблазн уйти очень велик. Ладно, в третьем от двери ящике лежит какая-то непонятная бумажка, для Бивеса подойдет. Похоже, неприятности сопровождают эту парочку. Благодаря стараниям Бивеса, туалет намертво забивается и прибавляет работы старичку-сантехнику. Когда тот уйдет в кабинку, возьмите ножовку и жидкое мыло, которое находится у зеркала. Здесь всё.

Теперь идите в прачечную, где кто-то взгромоздился на стиральную машину и читает книжку (кстати, вот и шланг из окна торчит). Налейте из него воды в стиральную машину и положите туда банку с мылом. Все хорошо, только нужна мелочь, чтобы запустить этот агрегат. Её у вас как раз и нет. Перед выходом возьмите красные трусы с полки. Очень привлекательно смотрится надпись «Agriculture» – это ферма при колледже, зайдем туда.

И здесь нужно трудиться за крестик в карточке! Главный агроном потребует подоить корову и набрать яиц в коробку, после чего выдаст соответствующий инвентарь. Час от часу не легче. У самого выхода снимите дубинку, которая бьёт при прикосновении электрическим разрядом (полезная вещь,

UTT-HEAD

применима практически везде). Яйца собрали, осталось только сложить их в корзинку. Эх, горячие американские парни поразбивали в драке все яйца, надо было быть осторожнее. Где теперь их взять? Курица нести новые наотрез отказывается. Идем к корове, но тут еще хуже: она сбежит с фермы, стоит Бивесу открыть загон. Остался только бык. Несмотря на предупреждающую надпись, заходите туда без опасения. Подумаешь, Бивес схлопочет копытом под дых, чего в жизни школьника не бывает. Наступило время корриды: подразните быка красными трусами и, пока Бивес получает свое, Батхедом заберите вилы из стога сена. Больше ничего не поддается взятию, поэтому можно выходить отсюда, например, в кабинет биологии (biology).



Как получают первый крестик в анкете? Отвечаем: надо запихнуть все органы в манекен-тренажер (слава богу, не на время). Разбитое Бивесом сердце можно заменить настоящим из банки. Оно скользкое и подбирается с пола только вилами. Вроде все сошлось с оригиналом, предъявляйте работу преподавателю, и он с радостью поставит свою подпись.

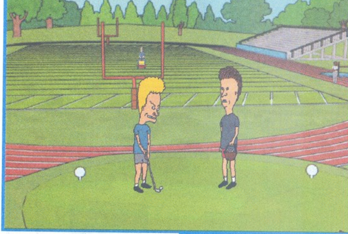
Куда теперь? Что делать? Может, музыкой позаниматься (music)? Да-а-а, с такой девочки пример брать надо, она слишком круто играет на дудочке. А если быстрее метроном запустить? И еще быстрее... Ха, не умеет она играть, чуть быстрее делаешь, так сразу сбивается. Обиженная девочка запирает свою дудку в шкафчик на амбарный замок и уходит. Страсть как хочется подудеть! Ножовкой по металлу отпиливайте дужку замка и забирайте инструмент. Но помните – за такие дела в обычной жизни срок дают. После возьмите ноты со стойки и попробуйте сыграть что-нибудь. Здорово! За такую игру Бивес и Батхед обязаны работать в столовой, чтобы оплатить испорченный инструмент. Против декана не попрешь, придется работать. Как только выйдете из кабинета, увидите девушку, которая с ног сбилась, разыскивая художественную мастерскую, куда ее пригласили позировать в обнаженном виде. Посоветуйте ей, куда идти, после чего нажимайте на изображение отца-Основателя на карточке и, когда окажетесь на площади, заходите в столовую (слева от памятника). Первым делом подойдите к салат-бару и положите себе в миску еды, главное – перцу, перцу побольше. Тут Бивес не выдержит и чихнет, забрызганный мальчик напротив уйдет в негодовании. Конфискуйте ложки для салата и приступайте к работе.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Beans бобы | | | Corn кукуруза |
| | Potato картофель | Meat мясо | |
| Jelly желе | | | Slop похлебка |

Как только закончите обслуживать изголодавшихся студентов, идите к общежитию, к тому времени ко входу подойдет сбежавшая корова. Накормите ее арахисовым маслом, за заботу и ласку она разрешит подоить себя, правда, перед этим кучу навалит... (Отходы жизнедеятельности забирайте с собой, пригодятся.) Настало время получения еще одного зачета – по животноводству. Помните, в кабинете зоологии в аквариуме жила гремучая змея, которая ревностно охраняла кладку яиц? Поиграйте ей на флейте, тогда она отвлечется от всех забот и у вас появится великолепная возможность забрать яйца.

Остается только надеяться, что учитель не заметит разницы между куриными и змеиными яйцами. Вручите ему ведро молока и коробку с яйцами; еще один шаг к вечеринке сделан. Помните, какую жестокость проявил декан при вынесении наказания? Настало время вернуться и отомстить за нанесенное оскорбление, например, свистнуть клюшку для гольфа. Перед выходом выключите громкоговоритель на стене. Это понадобится, чтобы взять микрофон в прихожей. Когда он будет ваш, идите на стадион (track). Сначала попробуйте свои силы в гольфе. Наверное, вы уже заметили, что мужчина на газонокосилке ездит за мячиками по всему полю как привязанный? Тогда сделайте так: первый удар должен быть максимально слабым (одна полоска), второй – немного сильнее (четыре полосы), тогда мяч, вылетев из-под лезвий косилки, ударит учителя физкультуры по макушке, да так, что у того слетят солнцезащитные очки. Подберите их и отправляйтесь быстрее на главную площадь к памятнику.





В забегаловке Java 101, что направо, купите чашечку кофе. Настало время Great Cornhollio!!! Пока официантка пытается успокоить вашего буйного друга, незаметно возьмите банку с надписью «Tips», она на левом прилавке. Бивес пришел в норму, выходите. Теперь идите к учителю, который спокойно себе играет, сидя на лавке. Помоему, его вполне можно приспособить для взимания лишних денег с прохожих. Вот если положить



# BEAVIS & B



банку в чехол от гитары, дать поиграть жалостливую мелодию по нотам, да еще и очки тёмные подарить... Только чего-то не хватает... конечно, надписи «слепой». Поставьте табличку в чехол, и деньги польются ручьем. Когда будете уходить, положите коровью лепешку под статую.

Вас ждут на местном радио (communications), это одно из испытаний. Когда разбудите ведущего, он объяснит суть задания. Вам придется провести небольшое ток-шоу и ответить на вопросы радиослушателей. Пары ответов хватит, после чего он с радостью поставит вам крестик в карточку. Заходите в комнату и слушайте первый вопрос.

– Добрый день, я хочу задать вопрос про свою грудь...

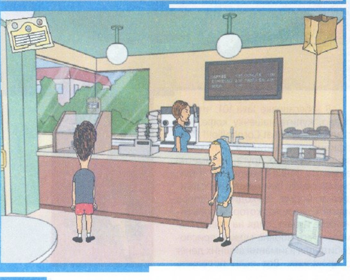
– А сколько их у тебя? Хе-хе.

– Заткнись, Бивес!

– А они у тебя... э-э-э большие, и все такое... Куда она делась?

– Ты проворонил такую девчонку!



В процессе жестокой драки Бивес разбивает микрофон, и шоу заканчивается на первом звонке. Воспользуйтесь своим микрофоном и ответьте на пару-тройку звонков, как сумеете. Ведущий подпишет карточку и даже подарит пластинку в знак огромной признательности за хорошо проведенное шоу, но вы пока не уходите, вернитесь обратно в комнату. Приладьте микрофон к тарелке спутникового телевидения, которая висит за окном, и направьте ее на учителя, играющего на гитаре. Теперь его музыка транслируется по радио, и это даст возможность пройти испытание музыкой.

Строгая учительница заставит Бивеса подыграть ей на виолончели ужасный этюд. Как только Бивес начнет изображать из себя крутого музыканта, Батхед должен включить радио, стоящее немного левее от барабана. Учительница, пораженная качеством исполнения, с удовольствием поставит свою подпись. Вернемся же к занятиям спортом. Перед входом на стадион купите баночку воды. Эффект знакомый... Идите на стадион, когда Бивес приготовится к прыжку, дайте ему полный разряд электрической дубинки прямо сзади, чуть пониже спины. Хороший разбег, хороший прыжок ведут к хорошему результату. До вечеринки осталось три испытания.

Так, что осталось? Библиотека, отлично. Библиотеки тем и хороши, что там можно покататься на тележках для книг. Если бы не бабка-библиотекарь, то кайф был бы полный. А тут придется убирать за собой, еще книги по полкам раскладывать. С этим надо что-то делать. Может, отличник, работающий над рефератом по астрономии, сможет помочь? Отвлечь от компьютера его можно, открыв окно. Заберите карточку, пока парень будет подбирать улетевшие листы. Не забудьте выключить компьютер. Огорченный донельзя Стюарт согласится прокатиться на тележке, ведь он еще не знает, к чему это может привести. Работу скинули на отличника, а сами получили «добро» на сдачу.

Где-то по территории кампуса бегает направленная вами ранее девушка-модель. Найти ее легче всего, глядя из окна радиостанции. Как только заметите, сразу бегите туда и отдавайте карту колледжа. Чтобы полюбоваться обнаженной моделью, придется сходить в художественную мастерскую. Учитель потребует нарисовать для него фрукты, после чего он сможет поставить галочку. Но это не интересно, главное действие происходит за занавеской, где старшие классы рисуют обнаженную модель. Присоединяйтесь к ним. Неплохой рисунок, что-то в нем есть. Покажите его учителю, и он оценит по достоинству.

Последний шаг: бросьте пару монеток в стиральную машину в общежитии, и юбка постирана. Осталось ее отнести в 105-ю комнату. Расскажите о своем подвиге консьержке, она проверит вас на честность и поставит последний крестик. Да здравствует крутая вечеринка, девочки, пиво и все такое!

## ЧАСТЬ ВТОРАЯ

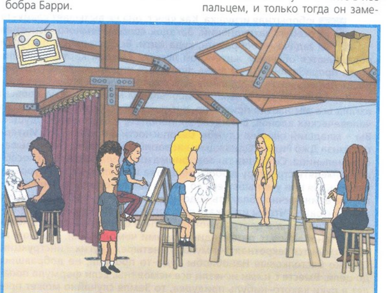
Как-то тухло здесь, даже красивый сертификат о прохождении всех испытаний не радует душу. Она требует чего-то другого. Особенно раздражает ведущий на сцене. Поговорите с ним, и он пожалуется на пересыхающее горло. Можете сколько угодно угощать его розовым пойлом, он все равно будет хотеть пить. Поэтому просто поставьте стакан на вертушку. После ликвидации диск-жокея поставьте свою пластинку. На звуки музыки прибежит учитель-пацифист и захочет заполнить паузу своей песней. Отвлекитесь от музыки, пора приступать к перетягиванию каната. Когда Бивес возьмется за веревку, привяжите другой ее конец к ручке раздвижной стенки. Противник одним сильным рывком вытянет ее до конца, тем самым дав вам возможность вскарабкаться на самый верх и дотянуться до лестницы. Бедняга учитель, он ничего плохого не сделал, но Бивесу свобода важнее, и он опускает баскетбольное кольцо вниз.

После побега ребята отправятся в общежитие, чтобы узнать о месте проведения настоящей студенческой вечеринки. Девушка уже ушла, поэтому придется поднапрячься. Из стола заберите ножницы и подойдите к автоответчику.

Первое: прослушайте старую запись на автоответчике и позвоните ей на бипер.

Второе: перезапишите автоответчик и еще раз наберите номер девушки, только трубку не поднимайте. Адрес у вас в руках, но пьяный тип в дверях наотрез отказывается пускать малолеток в дом. В качестве доказательства вашей

крутости он потребует принести три предмета: диплом декана из его кабинета, щит статуи Основателя и голову символа колледжа – бобра Барри.



## ДЕКАН

Рядом с кабинетом декана находится приемная школьного психиатра. На мягком диване Бивес и Батхед расслабятся и начнут откровенно отвечать на вопросы, могут даже картинкой поделиться, той самой, где девушка нарисована. Обрадованный психолог повесит ее на стену, и только тогда наступит момент, когда можно будет потушить свет и закрыть жалюзи. Когда наступит полная темнота, засовывайте картину себе в пакет и выходите из кабинета. Уже в коридоре вставьте свой сертификат в рамку. Видите пятна на полу? Внезапно на Бивеса напало желание бесплатно поработать, и он пылесосом начнет убирать их. Но одно пятно, самое гадкое, слишком сильно въелось в пол у стены, да и пылесосить его неудобно. Слышали грохот с другой стороны? Интересно, что там произошло... О, все дипломы и сертификаты декана попадали на пол (скорее всего, из-за вашей усердной уборки). Злой декан проклянет неаккуратную уборщицу и попросит вас повесить его упавшие достижения на стенку. Вот тогда и поменяйте сертификат на одну из грамот.

## ЩИТ СЭРА ВАЛЬТЕРА ХАНКОКА

На площади произошли некоторые изменения: учитель в больнице, а около статуи крутится непонятный тип, утверждающий, что он очищает статую от птичьего помета. Странно, как это он не заметил самой большой кучи? Ткните в нее пальцем, и только тогда он заметит, что недавно над статуей пролетала особо крупная птичка. В то время как рабочий уносит помет, отпилите щит ножовкой. Смотрите, статую не скиньте...

## ГОЛОВА БОБРА

Обычно символ колледжа можно найти на стадионе, где проходят командные игры. Так, поход на стадион немного откладывается, мы еще не закончили с газонокосильщиком.

Обрежьте ниточку ножницами и аккуратно забирайте ключи, после чего откройте дверь склада. К чему здесь мегафон? Теперь бегом на поле, туда, где репетирует команда поддержки. Чтобы главную девушку было хорошо слышно, дайте ей мегафон, а потом спросите, что они тут делают. А что если бобра привезти на вечеринку прямо с тележкой и девушками? Заводите машину при помощи ключей и подцепляйте к ней вагончик.

К сожалению, вы далеко не уедете, зато голова бобра достанется вам без нагрузки. Все, допуск на вечеринку у вас в руках. Отдавайте добытые с таким трудом вещи парню при входе, и он пропустит вас в дом.

Похоже, вечеринка в самом разгаре: все пиво выпито, две девушки заняты, в общем, опять полный провал. Подберите первые три банки из-под пива, тогда местные парни обратят на вас внимание. Подзовут к себе и спросят: «Ребята, хотите познакомиться поближе с двумя девчонками?» Конечно! Только сначала придется принести для них ответы на завтрашний тест. Эта бумажка спрятана в доме, куда можно пробиться только с боем. Не пугайтесь, стрелять будете краской, да и противник не слишком многочислен. Просто поливайте «огнем» всю комнату без остановки, как говорится, на кого Бог пошлет.

Когда пройдете несколько комнат и возьмете заветную бумажку из шкафа, бегом к девушкам. Один из парней отведет вас на второй этаж, где велит зайти в две разные комнаты. Вздохи, предвкушение радости, полная темнота, скромные дотрагивания... BEAVIS + BUTT-HEAD = ... Вот оно как может получиться! Позорный побег с вечеринки, смех вдогонку, фрустрация и полное разочарование в жизни колледжа. Не весело все закончилось.

Единственная радость – учитель-пацифист жив остался.





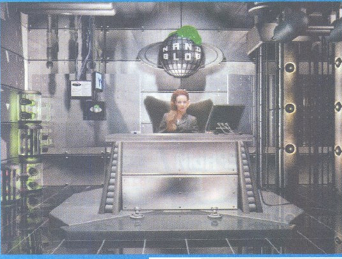
# THE BLOBJOB

Nick Silin

| | |
|---|---|
| РАЗРАБОТЧИК | IntelliGames |
| ИЗДАТЕЛЬ | Sampo |
| ВЫХОД | январь 1999 г. |
| ЖАНР | квест |
| ТРЕБОВАНИЯ | P-133, Win95, 16 Мб |
| ГРАФИКА | ★★★★★★★★★☆ |
| ЗВУК | ★★★★★★★☆☆☆ |
| ИГРАБЕЛЬНОСТЬ | ★★★★★☆☆☆☆☆ |
| ОБЩИЙ РЕЙТИНГ | 6.0 Всем любителям юмористических квестов настоятельно рекомендуется. |

**Любопытная игрушка. Как квест, она не вызывает каких-то особых затруднений. Загадок совсем немного, основная задача – сообразить, куда идти. Все остальные поступки подчиняются обычной житейской логике. Каждая картинка очень четко проработана. На ее фоне двигаются и разговаривают живые люди. Возможности поворачиваться, смотреть вверх и вниз нет.**

**Игра происходит в немного необычном мире. Хотя на первый взгляд все абсолютно привычно. Ученые уже освоили производство человеческих клонов. В общем, вы попадёте в недалекое будущее. Вы – младший офицер службы безопасности фирмы «Блоб Интерпрайзиз» Джо Ридли. Однажды у вас запищал пейджер. Вас вызывает начальница. Ситуация такова: фирма изобрела вещество, способное изменять структуру любого вещества на молекулярном уровне, увеличивая или уменьшая его во много раз. Естественно, фирма захотела единолично обладать подобным изобретением и решила его запатентовать. Чтобы избежать по дороге захвата формулы, корпорация отправила в центральное патентное бюро пять клонов человека, Наноблобов, с пятью одинаковыми чемоданами. В одном из них находится секретная формула, а в четырех других – инструкции. Однако бестолковые Наноблобы куда-то пропали, не добравшись до цели. Вместе с ними исчезли все чемоданы. Если формула попадет в руки какого-нибудь придурка, то Земля случайно может превратиться в нечто размером с орех, а вместе с ней – и все человечество. Чтобы предотвратить подобное, вам придется выяснить, что случилось с клонами. Также вы должны найти и вернуть все пять чемоданов. Вам придется немного пошевелить мозгами, чтобы решить эту задачу. Вы с удивлением узнаете, что клоны подвержены человеческим порокам: похоти, курению и пьянству.**






## УПРАВЛЕНИЕ

Как правило, курсор светлеет при наведении на предметы, которые можно использовать. Щелкните по предмету **левой кнопкой** мыши. Если его можно взять, то он автоматически попадет в инвентарь. Если он не нужен, то практически ничего не произойдет. Для использования предмета вам будет предложено небольшое меню. Если в выбранном направлении можно двигаться, курсор превращается в большую белую стрелку. Инвентарь, он же блобмен, вызывается на экран щелчком **правой кнопки** мыши. Чтобы использовать выбранную вещь, щелкните по ней **левой кнопкой** мыши и перетащите ее на человека или предмет, на котором вы хотите эту вещь использовать. Обозначение каждой вещи появляется внизу экрана. Некоторые предметы имеют очень маленькую зону, в которой их видит курсор, поэтому иногда приходится щелкать по несколько раз. Из некоторых экранов нельзя выйти, не выполнив необходимые действия, например, вылечив кого-нибудь. Учтите, что при прохождении имеет значение последовательность производимых вами действий. Например, если предмет не берется сейчас, то это не значит, что он не берется вообще. Оптимальный вариант игры при разрешении экрана 640 на 480 точек. При других режимах игра может зависать.

## ПРОХОЖДЕНИЕ

Вас вызвала к себе ваша начальница, госпожа Сталь. Как вам уже давно известно, в детстве она «перебрала» синтетических наркотиков. В результате в ее генетической программе произошел сбой, и теперь ее ушки стали сильно напоминать отдаленные ослиные, а нижняя половина туловища – сплошные железки и механика. Именно поэтому ее называют Стальной Леди. Жаль, но посмотреть на это чудо не удастся. Я имею в виду нижнюю половину. Постарайтесь не смеяться при разговоре. Госпожа Сталь предложит вам найти пять пропавших чемоданов с очень важными документами и формулой, позволяющей изменять размеры предметов, после чего начнет давать инструкции. Странно, почему она не использовала новое вещество на своих ушах? Дослушайте до конца ценные указания вашей начальницы. Теперь надо либо согласиться на предложенное задание, либо отказаться. В принципе, разницы особой не будет. Если вы откажетесь, то, прослонявшись некоторое время по городу, поймете, что выбора-то у вас нет. Поэтому лучше сразу соглашайтесь. Не забудьте взять со стола миникомпьютер, уменьшающий и увеличивающий вещи, а иначе говоря – инвентарь.

Какие-то нехорошие граждане подожгли родную хату. Пора просыпаться и заниматься тушением пожара. Если замешкаетесь, то рыбки в аквариуме сварятся. Из-под софы слева достаньте несгораемый коврик (щелкните по коврику и нажмите в появившемся меню на кнопку с ладонью) и набросьте его на горящий телевизор (навести курсор на телевизор и щелкнуть **левой кнопкой** мыши). Снова возьмите коврик и положите его на тлеющие провода. Пожар потушен, но совсем. Сначала попробуйте спуститься вниз на лифте, затем выйти через дверь. Конечно, лифт

может заклинить, а за дверью бушует пламя. Зато теперь вы можете открыть окно и смело прыгнуть вниз. Если огонь вас не задел, то посмотрите на карту. Как вы помните из рассказа вашего шефа, в последний раз одного из искусственных человечков видели в здании 4.2. Проведите курсором по карте и прочтите названия загорающихся ярким светом домов. Найдите здание 4.2 и щелкните по нему. Этот пижон в белых ботинках, который зашелся в приступе чахоточного кашля, и есть один из потерявшихся клонов. Посмотрите на осколки на полу, и вы поймете, что пижон отравился какой-то гадостью. Придется его подлечить. Так как вы находитесь в непривычном мире, то лекарством может быть что угодно. Например, селедка под шубой или томатный сок. Откройте холодильник и возьмите с верхней полки пакет молока (курсор при наведении на пакет не меняется). Отойдите от холодильника и дайте молоко отравленному. На радостях он скажет, что зовут его Наноблоб 001 и что он отравился серной кислотой. Посоветуйте ему пить лимонад и спросите, где его друзья. Он признается, что Наноблоб 002 поехал за помощью на велосипеде, который они одолжили у одной ученой дамы из лаборатории, и что у него есть ее визитная карточка. Возьмите у Наноблоба 001 карточку. Подойдите к столу около окна и заберите из ящика монетку достоинством десять марок.





Выйдите на улицу через дверь справа. Найдите по карте отель «Зеро» и идите в него. Все, что вам сейчас нужно, это монетка достоинством пять марок, лежащая на полу перед стойкой портье. Такое ощущение, что деньги в этом городе валяются на каждом шагу. Поднимите ее, выйдите на улицу и отправляйтесь в развлекательный центр. Какая встреча – перед вами еще Наноблоб, да не один, а в компании двух симпатичных девушек! Поговорите с ним и спросите, где его товарищи. Бедняга скажет, что не знает, как ему справиться с девушками и что ему чего-то не хватает. А без этого он разговаривать с вами категорически не согласен. Вот если вы ему поможете, то может быть, он ответит вам тем же. Ну, чего может не хватать настоящему мужчине? Слева от столика с людьми находится вход в туалет. Идите туда. Попробуйте сходить по нужде в третью кабинку. Шеф местной полиции оккупировал ее всерьез и надолго и посоветовал вам убираться. Подойдите к зеленому аппарату, висящему на стене. Достаньте пять марок и опустите их в прорезь в правом верхнем углу. Из окошечка в центре достаньте пачку презервативов, вернитесь в зал и отдайте их Наноблобу. Он вспомнит, что еще один обкурившийся Наноблоб находится в отеле «Зеро», а самая большая его мечта – бросить курить. Также он даст вам антиникотиновую жевательную резинку, которая поможет при разговоре. Вернитесь в отель «Зеро», скажите портье, что хотите отдать антиникотиновую резинку приятелю и покажите ее. Спросите, не видел ли он его. Портье скажет, в каком номере живет Наноблоб. Поверните направо и поднимитесь на второй этаж. Войдите в открытую дверь. Что-то часто вам мешают жить пожары. Возьмите с пола бутылку лимонада и вылейте ее содержимое на огонь. Когда клон проснется и попросит закурить, дайте ему жвачку и спросите, где находится чемодан. Поднимите с пола сигареты и зажигалку, а также достаньте из-под кровати чемодан. Вернитесь в коридор и поднимитесь на третий этаж. Войдите в дальнюю левую дверь. Наконец-то мы нашли то, что не искали, то есть труп. Посмотрите внимательно на его шею. Такое ощущение, что мужика загрызли. Переверните труп



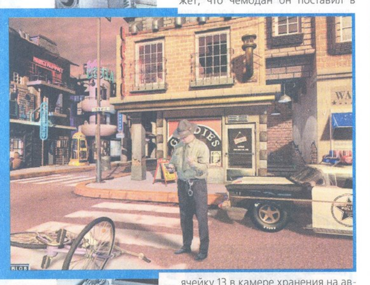



на спину. Очень живописная картина. Поднимите лист бумаги, лежащий около кровати, и посмотрите на него. Ба, знакомые все лица. Этих двух подруг вы видели в развлекательном центре с одним из Наноблобов. Девочки, оказывается, занимаются грабежами и членовредительством. Нужно срочно предупредить товарища. Скажу честно, из центра развлечений троица уже ушла. Поэтому спуститесь вниз, на первый этаж, и прочитайте объявление, лежащее на стойке. В нем говорится, что каждый, кто уничтожит пачку сигарет и зажигалку, имеет право на бесплатный звонок. Справа на стойке стоит зеленый агрегат, приспособленный как раз для этой цели. Засуньте в него сигареты и зажигалку. Портье тут же предложит набрать для вас любой номер. Покажите ему най-






денное объявление с номером телефона. «Бюро по подбору девушек Светланы и Наташи слушает!» Вот это круто! Наша мафия – повсюду. Попросите к видеотелефону Наноблоба 005 и скажите ему, что он очень рискует, оставаясь в подобной компании, так как вы нашли рекламную листовку этих девочек рядом с голым трупом. В знак признательности клон расскажет, что чемодан он поставил в




ячейку 13 в камере хранения на автовокзале, а ключ перед отъездом из города положит в цветок. Постарайтесь забрать ключ до того, как это сделает кто-либо еще. Выйдите на улицу и отправляйтесь на автобусную станцию. Ага, еще один клон нашелся, правда, жутко пьяный. Пытается попасть ключом в замок зажигания, но у него ничего не выходит. Поговорите с ним и спросите, где дипломат. Ну так и есть, он даже имени своего не помнит, не то что про какой-то дипломат. И не помогайте ему. Зайдите внутрь автовокзала и возьмите из цветочной кадки ключ. Откройте им ячейку номер 13. Заберите из нее дипломат. Подойдите к желтому автомату на стене. Это билетная касса. Исходя из наличия денежных средств, купите билет. Бросьте монетку в прорезь и нажмите на кнопку, расположенную около города Лост Дегас. Возьмите билет и вернитесь на автомобильную стоянку. Подойдите к машине и отдайте билет Наноблобу, сказав, что ему лучше поехать на автобусе. Также заберите у него ключи от машины. Когда клон уйдет, откройте ключом багажник и заберите из него дипломат. На стоянке больше делать нечего. Идите на загадочное место, называемое «перекресток». На дороге валяется Наноблоб. Очевидно, его не научили, как следует ездить на велосипеде, и за помощью он не доехал, шлепнувшись и ударившись головой об асфальт. Начинаем демонстрацию приемов первой помощи. Нагнитесь к его голове, чтобы понять, дышит ли он. После этого расстегните рубашку на его горле. Согните левую ногу, затем правую руку. Переверните пострадавшего за талию. Теперь дайте ему ногой по голове, чтобы не очень радовался. Процедура придания телу правильной формы окончена. Поднимите обрывок бумаги, валяющийся около велосипеда, и прочитайте его. Ватерклозет 3. Опять речь идет о кабинке номер три в центре развлечений, в которой сидит шеф местной полиции. Нужно туда сходить, когда кабинка освободится. Посмотрите на столб с указателями и запомните названия улиц, на пересечении которых вы находитесь.



Теперь идите в желтую кабинку телефона-автомата, находящуюся в левом дальнем конце улицы. Полистайте телефонную книгу и попробуйте найти нечто, похожее на 03, потом вас осенит, что телефон местной скорой помощи надо помнить с детства – 112. Расскажите врачу историю катастрофы и где она произошла. Пойдите посмотрите, как чувствует себя потерпевший. Оказывается, его уже увезли. Зато теперь вы можете познакомиться с шефом полиции. Отдайте ему визитную карточку хозяйки велосипеда, и после довольно длительной проверки велосипед будет ваш. Теперь самое время проверить кабинку номер три. Езжайте в развлекательный центр и заберите из туалета дипломат. Осталось вернуть ученой даме ее велосипед.



Идите в лабораторию и отдайте хозяйке велосипед, без этого попытки заговорить с ней закончатся неудачей. Теперь спросите ее о Наноблобах, хотя толком она ничего не знает. Зато скажет, что Наноблобы оставили в лаборатории пятый чемодан, и отдаст его вам. Подойдите к компьютеру, находящемуся справа на столике, и посмотрите содержимое всех пробирок, стоящих вокруг. В каждой пробирке – сильнодействующие наркотики. Найдите пробирку с наноформулой и заберите ее. Пришло время встретиться со Стальной Леди. Отправляйтесь в офис фирмы «Наноблоб». Поставьте чемоданчики перед начальницей. Послушайте ее похвалы и если хотите, выпейте шампанского. Потом скажите, что попытки уменьшать с помощью наноформулы конкурентов противозаконны и у госпожи Сталь будет куча проблем. На вопрос о доказательствах покажите ей пробирку с наноформулой. Ну что ж, подруга с детства баловалась наркотиками, и, кажется, добаловалась. Скрутило ее так, что и не узнать. А вам станет известно, что шеф полиции уволен за порчу стен в общественных туалетах. (Я подозреваю, что уволили его не за это, а за ошибку в слове «Fuk».)





Сергей Пуриков

# EUROPEAN AIR WAR

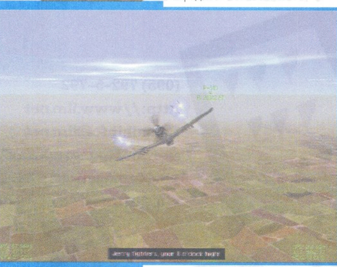
| | |
|---|---|
| РАЗРАБОТЧИК | Microprose |
| ИЗДАТЕЛЬ | Microprose |
| ВЫХОД | декабрь 1998 г. |
| ЖАНР | симулятор |
| ТРЕБОВАНИЯ | P-133, 32 Мб, 3D-уск. |
| ГРАФИКА | ★★★★★★★★☆☆ |
| ЗВУК | ★★★★★★★★☆☆ |
| ИГРАБЕЛЬНОСТЬ | ★★★★★★★☆☆☆ |
| ОБЩИЙ РЕЙТИНГ | 7.6 Простая, красивая, но не очень реалистичная игра. Подойдет даже новичкам |

**Сколько же всего разработчики нам рассказали об этой игре! И что она самая хорошая, и что она самая красивая и реалистичная. Но вот она вышла и оказалась, мягко говоря, не такой, как хотелось бы. В тексте к первой же заплатке было перечислено множество ошибок и неточностей оригинальной версии. Это и непроверенные летные модели, и ошибки в искусственном интеллекте, и то, что динамичная кампания оказалась слишком плоской и нереалистичной. Но зато игра выигрывает за счет графики и хорошей играбельности.**



## УПРАВЛЕНИЕ

В отличие от большинства остальных симуляторов, в European Air War практически каждую миссию выполняет огромное количество самолетов. Миссии перехвата, к примеру, обычно задействуют 10–12 истребителей. Самолеты аккуратно выруливают на взлетную полосу, строятся на ней стройными рядами и готовятся к взлету. Взлетают самолёты парами, и когда очередь дойдет до вас, главное – не задержаться, а тут же рвануть вперед.





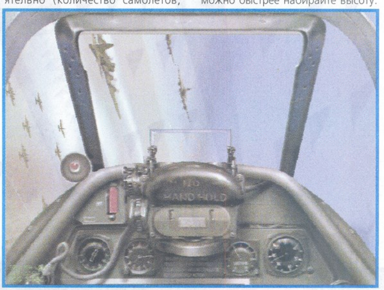
Если хотите, взлетать можно вообще на автопилоте. Автопилот способен поднять самолет в воздух, посадить его, преследовать противника и т. п. Если вы скачаете заплатку, то получите также новую возможность – просто удерживать текущий курс и текущую высоту.

Если желаете управлять сами, то главное – это не забыть выключить тормоза (**B**). Тяга двигателя задается клавишами с **0** по **9**, а также клавишами **+ (плюс)** и **– (минус)**.

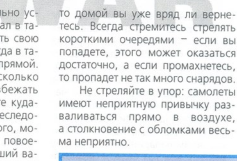
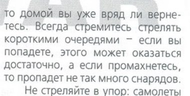
С посадкой все обстоит еще проще. Выпустите полностью закрылки (**F** – выпускать, **Shift + F** – убирать) и шасси (**G**). Тягу двигателя задайте порядка 30–40 %. Осторожно коснитесь полосы и включайте тормоза.

Вернемся к вопросу об автопилоте. Это очень полезная штука, когда вы хотите куда-либо добраться (кстати, клавиши **Page Up** и **Page Down** используются для ускорения/замедления времени), и очень бесполезная и даже мешающая, когда вы куда-то хотите добраться быстро. Например, когда вы летите с целью перехватить врага, в 70 % случаев вы этого сделать не сможете – просто не успеете. После того как прозвучит команда возвращаться домой, продолжить погоню вы можете только самостоятельно (количество самолетов, которые останутся с вами, прямо пропорционально вашему званию), и уничтожение их уже никак не повлияет на результат миссии (хотя, проинсталлировав заплатку, вы можете тем не менее получить неплохой рейтинг за миссию). Да и вообще практически во всех миссиях лучше пользоваться клавишами **Alt + N** (следовать до следующей встречи). Тогда вы гарантированно окажетесь в нужном месте в нужное время.

В случае, когда вам нужно быстро взлететь и отбить атаку на вашу авиабазу, автопилотом нельзя пользоваться ни в коем случае. Пренебрегая правилами безопасности, давайте полную тягу уже тогда, когда ближайший перед вами самолет отъедет всего на несколько метров. Уже после взлета повернитесь в направлении, с которого ожидается атака (посмотрите, куда поворачиваются остальные самолеты или сориентируйтесь по карте (**M**) и компасу (приборная панель – **0**)). Затем как можно быстрее набирайте высоту.



AIR WAR

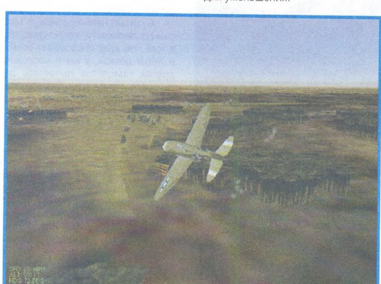

Если повезет, то к моменту, когда вы заметите вражеские самолеты, будете с ними приблизительно на одной высоте.

## ВОЗДУШНЫЙ БОЙ

В European Air War очень важно не попадаться под вражеский огонь. Одно точное попадание вполне может уничтожить ваш самолет (или безнадежно испортить двигатель). Если вас подбили, но самолет сохранил управляемость, то быстро уходите с места боя и поворачивайте в направлении родного аэродрома. Скорее всего, вы до него не дотянете, но хотя бы будет не так далеко идти пешком. Иногда можно даже совершить экстренную посадку. Найдите подходящую поляну достаточного размера и садитесь (обычно для того, чтобы самолет с плохо работающим двигателем не терял скорость слишком быстро, даже садиться приходится на форсаже). Если шасси не выходит, то лучше катапультируйтесь: посадить самолет на брюхо практически невозможно.

Когда на хвосте у вас повисает вражеский истребитель, вам об этом обычно сообщают по радио. В таких случаях рекомендуется резко куда-нибудь свернуть или применить один из многочисленных маневров, заканчивающихся тем, что вы повисаете на хвосте противника, а он удивленно пытается понять, как же это получилось. Но когда впереди вас находится звено вражеских бомбардировщиков, готовых в любую секунду сбросить свой смертельный груз на союзный город, выбор сильно усложняется. Я бы посоветовал в таком случае не особо щадить свою жизнь. Тем не менее, никогда в такой ситуации не летите по прямой. Если сможете сбить несколько бомбардировщиков и избежать вражеских пуль, то уходите куда-нибудь и отрывайтесь от преследователей. Если патронов много, можете, конечно, попытаться повоевать с ними, но это не лучший вариант: атаковать, когда на вашей стороне нет видимого преимущества и в атаке нет явной необходимости, неразумно.

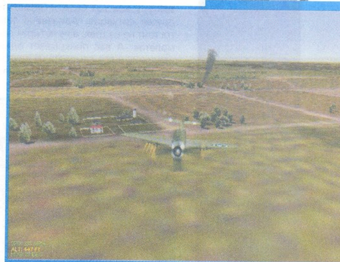
Весьма приятно в игре сделан режим слежения. Клавиши **T** и **Shift + T** используются для выбора соответственно следующего и предыдущего противника, а *** (звёздочка)** включает режим слежения. Но даже когда включен обычный вид из кабины, крестик на краю экрана четко показывает, в какую сторону вам надо повернуть, чтобы увидеть противника. При обстреле наземных целей и бомбардировщиков весьма удобно использовать увеличение (серый **плюс**). Соответственно, серый **минус** служит для уменьшения.



Знайте преимущества и недостатки своих самолетов и самолетов противника. К примеру, большинство германских самолетов выигрывали сражение за счет своей скорости, а английских – за счет высокой маневренности.

Попытки в одиночку атаковать группу «Летающих крепостей» плохо отражаются на здоровье. Следите за количеством патронов – если вы ввязываетесь в битву с тремя вражескими истребителями, а патронов у вас едва хватит на одного, то домой вы уже вряд ли вернетесь. Всегда стремитесь стрелять короткими очередями – если вы попадете, этого может оказаться достаточно, а если промахнетесь, то пропадет не так много снарядов.

Не стреляйте в упор: самолеты имеют неприятную привычку разваливаться прямо в воздухе, а столкновение с обломками весьма неприятно.



Когда эскортируете бомбардировщики, не слишком увлекайтесь преследованием противника. Кроме того, стоит помнить, что замеченная вами группа самолетов врага может быть только частью его воздушной обороны. Очень часто во время сражения приходится слышать сообщения типа «Вижу еще одну группу FW-190A на 11 часах!». В таких случаях стоит решить, не лучше ли тихо-мирно отступить.Пуск ракет производится клавишей **R**, бомб – **B**. Просто, понятно и удобно. Катапультирование производится комбинацией клавиш **Alt + B**.

## УПРАВЛЕНИЕ ЭСКАДРИЛЬЕЙ

– Знаете, в военной службе есть такая вещь – мораль.
– Мораль?! Что это? Надеюсь, это не заразно?
*(Из американского фильма)*

Мораль имеет немаловажно значение в игре. Если ваши пилоты успешно выполняют задания, если потери низки, а воздушные сражения заканчиваются в вашу пользу, то мораль будет расти. В противном случае она будет падать. Отсюда следует вывод – чем лучше вы действовали в предыдущем задании, тем легче вам будет воевать в следующем.





# EUROPEAN

Основная вещь, которую вам необходимо знать для управления эскадрильей – это то, что структура Королевских ВВС отличалась от структуры ВВС Германии и США. Когда вы играете роль английского летчика, вас прикрывают два напарника, которые одновременно являются вашим авиазвеном. Поэтому нет разницы, отдаете вы приказ своим напарникам или своему звену. В войсках США и Германии другая ситуация. Авиазвено там состоит не из трех, а из четырех самолетов. А вас прикрывает один напарник и два самолета из другого авиазвена. Приказ этому авиазвену будет, таким образом, воспринят двумя прикрывающими вас самолетами, приказ напарнику – одним. Иногда такая возможность разделить свою группу весьма удобна, иногда – наоборот. К примеру, если вы хотите, чтобы все ваши самолеты атаковали противника, вам отдельно придется отдавать приказ вашему напарнику и второму авиазвену.

Стоит заметить, что когда вы является командиром эскадрильи, вы отдаете приказы не всем самолетам во всех группах, а только лидерам этих групп. Далее уже сам лидер примет решение, как лучше выполнить ваш приказ, а в некоторых случаях (особенно если его мораль низка) он может вообще отказаться что-либо делать.

Основные приказы таковы:

**Cover me** – приказ прикрывать вас. Самолет (или группа) будет атаковать всех приближающихся к вам врагов;

**Engage** – атаковать. Группа разделится на отдельные самолеты и ввяжется в битву;

**Target fighters** – атаковать истребители;

**Target bombers** – атаковать бомбардировщики;

**Attack my target** – атаковать мою цель. Эта команда очень хорошо работает в паре с Regroup (перегруппироваться). Если вы прикажете напарнику атаковать вашу цель, затем после его ответа прикажете ему перегруппироваться, то он после этого будет автоматически атаковать любую выбранную вами цель. Это позволяет эффективно управлять командой;

**Regroup** – перегруппироваться, то есть собраться вместе;

**Disengage** – отступить.



## КАМПАНИЯ

Миссии в игре достаточно однообразны. Например, первая кампания при игре за англичан («Битва за Англию») состоит в основном из миссий по перехвату вражеских бомбардировщиков. Реализм происходящего полностью отсутствует, и именно этим игра ярко выделяется на фоне общей серой массы.

Во-первых, все зависит только от вас. Если после взлета вы уничтожили вражеский бомбардировщик, не успевший сбросить бомбы, и в этот самый момент вас подбили, то результат будет такой – миссия пройдена, потерян один истребитель, уничтожен один вражеский бомбардировщик.

Если враги разбомбили цель, то миссия считается проваленной, даже если вы догнали и уничтожили всех врагов (это, правда, несколько изменено в первой заплатке). Когда враг атакует ваш аэродром, вы можете просто взлететь и тут же приземлиться обратно. В результате вражеская атака будет отбита при отсутствии каких-либо потерь с обеих сторон. Знаменитые английские радары способны заранее предупредить вас об атаке любого из городов или аэродромов, кроме вашего. Поэтому времени на взлет для того, чтобы отбить свой аэродром, практически не остается.

Также не радует то, что все остальные пилоты Великобритании в то время, как вы носитесь сломя головы с восточного побережья Англии на западный, сидят и потягивают пиво в пабах. В большинстве случаев, потеряв полчаса на перелет, с удивлением обнаруживаешь неподалеку аэродром союзников, с которого легко и быстро можно было поднять истребители на перехват врага.

Самые интересные миссии в игре – миссии, целью которых является бомбардировка либо сопровождение бомбардировщиков. В этих миссиях есть всё – и прекрасно смотрящиеся воздушные бои, и атака отлично прорисованных наземных целей, и вражеские системы ПВО.

А самые неинтересные – миссии по перехвату, заключающиеся в том, что враг сбрасывает бомбы и летит домой, а вы и несколько других самолетов пытаетесь догнать его и отомстить. Для того чтобы успеть вовремя, приходится использовать несколько нереалистичную прокрутку времени (**Alt + N**).

Перед вылетом внимательно посмотрите на список участвующих пилотов. Если под вашим руководством идут зеленые новички, то им будет лучше дать приказ «Cover me». Если с вами идут асы, то при приближении противника им лучше приказать атаковать – они сами смогут за себя постоять. Вообще говоря, всегда полезно знать, можно ли рассчитывать на остальных.

На диске с игрой есть очень полезная вещь под названием «Flight School». Начиная играть в какую-либо кампанию, очень полезно зайти в школу и ознакомиться с расположением приборов в своем самолете. Также там есть Plane Comparison Chart – таблица сравнительных характеристик самолетов. Вещь тоже очень интересная.



ПОСЕТИТЕ НАС В ИНТЕРНЕТЕ
WWW.AKELLA.COM
МУЛЬТИМЕДИЙНОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО "АКЕЛЛА"
акелла™
Клик!
ПРОВИНЦИАЛЬНЫЙ ИГРОК
Слегка помятый, но все еще крепкий парень Арт Билли проездом из Нью-Йорка в Крыжополь попадает в городок Козюльск - столицу мирового бильярда.Поскольку Билли-профессиональный игрок, он решает принять участие в соревнованиях.
Вам придется пройтись по помоечным заведениям и игорным клубам г.Козюльска и познакомиться с его аборигенами.Вы не только поиграете в бильярд и кости, но и будете общаться с кем попало, бегать от собак, ментов и мутантов , а также многое-многое другое.
Впереди Вас ждут:
· Чумовой сюжетец;
· Только свежие козюльские отморозки до боли знакомые по лучшим фильмам Голливуда и передачам Российского TV;
· Эротические сцены и откровенные драки;
· Гремучая смесь бильярдного сИмулятора и эротического сТИмулятора с изрядной долей квеста и аркады (Впервые в Козюльске!!!);
· Великолепная комиксная графика, 64тыс. цветов;
· Полноэкранная анимация, 3-D освещение;
· Оригинальная Hi-Fi музыка, 16 Бит, 44 Кгц, стерео;
· Масса фенечек и приколов (игра - лауреат конкурса «Аниграф-98» в номинации «за юмор в игре»);
· Для лиц не младше 18 лет.
МОСКВА
Магазины фирм «Союз», «Компьюлинк», «1С-мультимедиа»
«Винни» Рублевское шоссе, д.20, к.1
«Солярис» Ул.Солянка, 1/.2 стр1
«Деловая и комп. книга», Ленинский пр. стр.38
«Дом игрушки» Большая Якиманка, д.26
«Ньютрейд» Комсомольский проспект, д.24/2.
«Марви» ул. Бауманская д. 58/1
«Полярис - технолоджи» Ленинградское ш., д.2,
«1000 МЕГАГЕРЦ» Сивцев вражек, д.45
РОССИЯ
г. Санкт-Петербург
ООО «Ладис» тел. 291-79-24 108-47-77
ООО «Лайт Про» тел. 311-83-12
г. Омск
ул. Интернациональная, 43, маг. ТЦ «Омский».
Пр-кт Маркса, 29А, маг. «Голубой огонек»
тел. 56-41-09
г. Иркутск
ТЗ Меркурий тел. (3952) 24-99-01
Мультимедия-салон 34-99-35
г. Волгоград
Клуб любителей компьютерных игр
тел. (8442) 34-42-68 34-35-76
г. Челябинск
«Компакт-сервис»
тел. (3512) 37-14-52
г. Хабаровск
Магазин компьютерных игр
Тел. (4212) 39-25-55
г. Череповец
тел. (8202) 23-73-46
г. Саранск
тел. (8342) 17-26-16
Весь российский ассортимент CD ROM и Video CD,
Самые низкие цены
Выгодные условия для дилеров
Доставка в регионы
Наш адрес: 119146, Москва, ул. 2-я Фрунзенская, д.10, корп.1
тлф. (095) 742-40-19, 742-40-23




Сергей Пуриков

# FIGHTER SQUADRON: SCREAMIN DEMONS

| | |
|---|---|
| РАЗРАБОТЧИК | Activision |
| ИЗДАТЕЛЬ | Activision |
| ВЫХОД | январь 1999 г. |
| ЖАНР | симулятор |
| ТРЕБОВАНИЯ | P–90, 16 Мб, рек. 3D–уск. |
| ГРАФИКА | ★★★★★★★★☆☆ |
| ЗВУК | ★★★★★★★★☆☆ |
| ИГРАБЕЛЬНОСТЬ | ★★★★★★☆☆☆☆ |
| ОБЩИЙ РЕЙТИНГ | 7.3 Хорошая игра для фанатов жанра Simulation, не рекомендуется начинающим |

**Вторая мировая война... Для американцев она осталась таким потрясением, что они начисто забыли об участии в ней Советского Союза. Но это ничего, мы привыкли. В этом новом симуляторе представлено по три–четыре самолета от каждой из трех стран: США, Англии и Германии. Маловато, конечно, и отсутствие некоторых очень известных самолетов весьма удивляет. Обработка повреждений, полученных самолетом, просто бесподобна – как говорят сами авторы, если в вашем самолете разбили форточку, то вы не только заметите это, вы это почувствуете. Так же бесподобно показан процесс катапультирования. В качестве минусов авторы решили добавить весьма слабую возможность полетов без 3D–ускорителя и невозможность полетов с клавиатуры, а также некоторую скучноватость самой игры. Здесь нет кампаний и глобальных воздушных сражений, нет рядов «летающих крепостей», направляющихся бомбить противника. Миссии кажутся какими–то выделенными из общего хода войны, словно пилота не пустили на передовую, а отправили служить куда–то в глушь.**





## УСТАНОВКА

В общем Fighter Squadron достаточно неприхотлив. Разве что только рекомендуется обновить DirectX и драйвера видео- и звуковой платы. Но вот кушать он любит. К тем 300 мегабайтам, требуемым для рекомендуемой установки, прибавьте еще порядка 200 мегабайт на хранение карты. Кроме того, при первом запуске любой миссии на новом театре боевых действий игра будет заниматься созданием файлов с информацией персонально об этом театре. Процесс этот не быстрый, единственное, что могу посоветовать – сходить на кухню попить чайку.



Если у вас на компьютере нет 3D-ускорителя, а сам компьютер порядка Pentium 200 (или ниже), то лучше перед началом полетов выключите облака. Они красивы, но слишком тормозят саму игру.

## ТРЕНИРОВКА

Перед настоящим сражением лучше потренироваться. Вы можете летать на любом из доступных самолетов и отрабатывать на нем то, что должен знать каждый пилот: взлет, посадку, воздушный бой, атаку наземных целей и (на некоторых самолетах) технику сбрасывания бомб и запуска ракет.

### ВЗЛЕТ

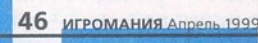
Для начала рекомендуется полюбоваться на свой самолет, осмотреть приборы и попытаться к ним привыкнуть... Забыл спросить: у вас 3D-ускоритель есть? Если нет, то не беспокойтесь об этом, на приборах вы все равно ничего не разглядите. Если же есть, то осмотр приборов осуществляется клавишами **F9** и **F11**.

Если за время, пока вы любовались пейзажем, двигатель не открутили пионеры, то запускайте его (**E**). Затем, если хотите, можете включить индикаторы скорости, высоты и т. п., как в современных истребителях (**H**). На всякий случай проверьте, выключены ли тормоза (**B**), и выезжайте на полосу. Количество оборотов двигателя регулируется клавишами **+ (плюс)** и **– (минус)**, направление – мышкой (или джойстиком) и клавишами **, (запятая)** – влево, **. (точка)** – вправо и **/ (слэш)** – центровка. Не стоит разгоняться очень сильно. Вам повезет, если в первый раз вы не врежетесь в какое-нибудь из строений аэродрома (какие спецэффекты!), а потом со спокойной душой взлетите с ближайшего поля. Со временем вы, даст Бог, научитесь рулить и на земле, и в небе. Не забывайте о закрылках (**F** – выпустить и **Shift + F** – убрать) и о шасси (**G**).

### ПОСАДКА

Как это ни парадоксально, но приземлиться легче, чем взлететь. Разбить самолет при посадке в Fighter Squadron практически невозможно. По инструкции рекомендуется войти в стандартную схему движения над аэродромом и затем только опуститься на полосу. На практике это выглядит так: вы идете над полосой, пролетаете вперед, затем через некоторое время поворачиваете на 90 градусов вправо (влево) и летите в этом направлении. Этот участок называется «Right (Left) Crosswind». Затем вы еще раз поворачиваете вправо (влево) на 90 градусов и на этот раз идете параллельно полосе, но в обратном направлении. Этот участок носит название «Right (Left) Downwind». Предпоследний участок (еще 90 градусов вправо (влево)) называется «Right (Left) Base». Затем остается только в последний раз вовремя повернуть. В конце маневра вы вновь оказываетесь перед полосой. Если диспетчер разрешит посадку, вы совершаете ее, если нет, то уходите на второй круг (повторяете маневр).

На деле не стоит забивать этим голову. У вас есть пулемет, поэтому можно садиться в любое время на любую полосу. Все как обычно – двигатели на 15–20 %, закрылки, шасси, нос вверх. Следите, чтобы



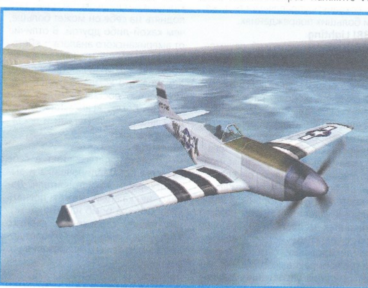


скорость не превышала приблизительно 200 миль. Тормоза включаются клавишей **B** (ее нужно зажать).

## ВОЗДУШНЫЙ БОЙ

Итак, ваш начальник, сев в один из лучших истребителей противника, предлагает немного пострелять. Патроны будут маломощными, так что ни вам, ни противнику ничего не грозит.

Для начала требуется узнать, где же находится враг. Если хотите реализма, то он где-то неподалеку от вас – крутитесь и ищите. Заметите вы его только тогда, когда он начнет методично отстреливать двигатели вашего самолета. Так что жмите **M** (карта) или **Shift + M** (увеличенная карта) и смотрите. Желтый самолет – это вы, красные – враги, зеленые – союзники (их в этой миссии нет). Затем включите радар (**Alt + M**) и настройте его дальность (**R**). Последний штрих – включение режима слежения на противника (**T**). Теперь с помощью клавиши **F1** вы будете переключаться между видом вперед и следящим видом на противника.



Враг не подозревает о вашем присутствии, поэтому аккуратно заходите ему в хвост. Подкрадитесь поближе и обработайте его из пулемета. Если он выживет, то начнется типичная «собачья схватка». Аккуратно висите у него на хвосте, временами постреливая.

Если воздушный бой вызывает некоторые проблемы, то посмотрите описание основных воздушных маневров в статье «Flying Corps gold» в № 5 «Игромании» за 1998 год, а также раздел «Техника воздушного боя» ниже.

## АТАКА НАЗЕМНЫХ ЦЕЛЕЙ

В этой миссии ваш самолет будет вооружен ракетами. Приблизившись к цели, выберите ракеты в качестве оружия (**4**) и открывайте огонь (**Enter**). Выживших врагов обработайте из пулемета. Учтите, уничтожить нужно вовсе не аэродром и не близлежащий порт. Посмотрев на карту (**Shift + M**), определите, где именно находится вражеская техника, и летите туда.

## СБРОС БОМБ

Выберите в качестве оружия бомбы (**5**) и сбросьте их на вражескую цель (для включения вида вниз несколько раз нажмите **F7**, при этом самим самолетом будет управлять автопилот). Откройте бомболюки (**D**) и сбросьте бомбы (**Enter**). Это, пожалуй, самый сложный этап тренировки.



## СБРОС БОМБ ИЗ ПИКИРОВАНИЯ

Тут все несколько проще. Дождитесь момента, когда вы находитесь практически над целью, и резко нырните вниз. Бомбы бросаются из пикирования все той же комбинацией клавиш (**5**, **Enter**). Удачи!

# МИССИИ

Миссии в Fighter Squadron заранее созданы. Лично я предпочитаю динамичную кампанию, но о вкусах не спорят. Миссий достаточно много, обо всех не рассказать, да и не нужно это – иначе не придется вам постоянно переживать ту бурю чувств, возникающую в душе, когда на обратном пути на вашем изрешеченном пулями самолёте из облаков впереди неожиданную выныривают несколько «Мессершмиттов». Прохождение миссий сильно усложняется, если у вас выключена опция «show en-





# FIGHTER



emy aircraft on map» – в этом случае вы не будете видеть расположение техники и самолетов противника. На карте будут проставлены навигационные точки, которые вам надо будет пересечь, а все остальное – дело уже вашей интуиции. Пожалуй, этот вариант наиболее интересен: ну какой смысл искать вражескую подводную лодку, если заранее точно известно, где она находится?



Если же эта опция у вас включена (по умолчанию это именно так), то вы без проблем с самого начала сможете увидеть на карте цель вашего задания. Если вам надо отразить вражескую атаку, то вы увидите вражеские самолеты, если надо разбомбить аэродром противника, то вы увидите обведенные ромбиками цели. Проблем у вас не будет.

Если вам с трудом удается противостоять большому количеству самолетов противника, то попробуйте сначала поиграть в «Scramble», то есть сразиться в одиночку против большого числа вражеских самолетов. Когда вы научитесь нормально по ним попадать, возвратитесь к миссиям.

На будущее хочу посоветовать: не ввязывайтесь в лишние схватки, проблем у вас и без них будет много. Зачастую противник рад бы пролететь мимо, но когда вокруг начинают свистеть ваши снаряды... сами понимаете.

## САМОЛЕТЫ

У каждого самолета есть свои сильные и слабые стороны. И каждый пилот должен знать, на что способен (и не способен) его самолет. Успехов!

## АМЕРИКАНСКИЕ САМОЛЕТЫ

**B-17G Flying Fortress**

Этот самолет целиком и полностью оправдывает свое название, а несколько их, летящих плотным слоем, вообще представляют собой очень опасную цель даже для опытных пилотов. У «Летающей крепости» четыре двигателя, но она вполне способна летать даже на двух. Основная цель – высокоточная бомбардировка с большой высоты при высокой дальности полета. Многие истребители с трудом состязаются с B-17G хотя бы по причине того, что «крепость» летит на очень большой высоте. Самолет очень стабилен и способен сохранять управляемость даже при больших повреждениях.

**P-38J Lighting**

Это совсем неплохой двухмоторный самолет. В руках профессионала он превращается в очень мощное оружие. Плюсы его в том, что он очень хорошо работает на низких высотах, способен лететь без одного двигателя, обладает хорошим обзором и хорошей защищенностью кабины. Кроме того, на минимальной скорости и при выпущенных закрылках он способен разворачиваться практически на месте. С другой стороны, в нормальных условиях самолет разворачивается медленно по сравнению с легкими истребителями. При пикировании самолет очень быстро набирает высоту и часто теряет при этом управление, разваливаясь в воздухе.

**P-51D Mustang**

На этом небольшом одномоторном самолете установлен действительно мощный двигатель. И за это его любят и боятся одновременно. Он очень хорош для профессионалов и несколько опасен для новичков. Даже взлет на нем – не такое простое занятие.

Самолет одинаково хорошо ведет себя на любой высоте, а на высоте в 30 000 футов является непревзойденным. Он обладает достаточно хорошей маневренностью и аккуратными пушками. В тоже время он нестабилен на малой скорости и нередко сваливается в штопор.

## АНГЛИЙСКИЕ САМОЛЕТЫ

**Lancaster MK-II**

Рабочая лошадка английского арсенала. Этот самолет не очень юркий и не слишком быстрый, зато поднять на себе он может больше, чем какой-либо другой. В отличие от американского аналога – «Летающей крепости» – «Lancaster» не обладает такой точностью прицеливания, что компенсируется возможностью доставить в два раза больше бомб. «Lancaster» защищен десятью пулеметами и достаточно крепок.

**Mosquito**

Этот самолет сочетает в себе качества бомбардировщика и высокоскоростного истребителя. Далеко не каждый может догнать «Москита», а бомб на себе он может тащить столько же, сколько «Летающая крепость». Самолет достаточно надежен, но сложен в управлении.

**Spitfire**

Этот истребитель прекрасно зарекомендовал себя на низких скоростях – поворачивается он быстрее, чем любой другой. Проблемы начинаются тогда, когда нужно нырнуть вниз или набрать высоту,



в этом он уступает большинству других самолетов. Попытки маневрировать на больших скоростях иногда приводят к тому, что самолет вынужден продолжать путь отдельно от своих крыльев. Таким образом, для того, чтобы на этом самолете выиграть сражение, не нужно слишком сильно разгоняться.

**Typhoon MK-1B**

Инженеры, создававшие этот самолет, думали, что они работают над новым истребителем. Но когда самолет стали испытывать, выяснилось, что никакой это не истребитель, а обычный ударный самолет. Впрочем, скорее не обычный, а замечательный самолет, способный поднять на себе достаточное количество ракет или бомб, чтобы с первого захода разгромить любую цель. А в воздушном бою он не очень хорош. Самолет лучше всего ведет себя на средних высотах, на малой высоте его скорость падает.

## ГЕРМАНСКИЕ САМОЛЕТЫ

**Fw-190A**

Не такой быстрый и мощный, как остальные, этот самолет отличается отличной маневренностью, которая делает его действительно сложной мишенью. В качестве вооружения он способен нести ракеты и эффективно поражать наземные цели. Двигатель охлаждается воздухом и, таким образом, менее уязвим для вражеских атак. Один из его недостатков – ограниченная сзади видимость.

**Ju-88A4**

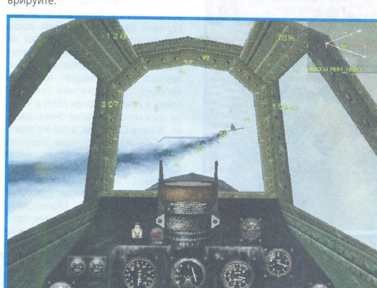
Основной бомбардировщик Германии (по крайне мере, в этой игре). Медленный, неповоротливый и не способный нести на себе большое число боеприпасов. Отличная цель для вражеских истребителей. Охраняется всего тремя пулеметами – если вам придется управлять таким, попытайтесь любой ценой избежать лишних встреч.

**Me-262A**

«Мессершмитт» появился уже ближе к концу войны (если быть точным, в 1944 году). Это первый реактивный истребитель, принятый на вооружение Германией. Его основное преимущество – скорость. Он способен быстро набрать высоту, уходя от вражеского преследования, или выпустить ракеты (бомбы) и скрыться прежде, чем союзники развернут свои пулеметы. С такой скоростью пилоту «Мессершмитта» нечего бояться!

## ТЕХНИКА ВОЗДУШНОГО БОЯ

О маневрах, используемых в воздушном сражении, написаны книги, основные из них обычно приводят в руководствах к симуляторам, да и наш журнал, было время, писал о них. Повторяться не буду, скажу только, что основной маневр, который часто будут использовать противники, это «петля». Поэтому, если видите врага, резко ныряющего вниз, то будьте готовы к тому, что он, набрав скорость, попробует сделать «мертвую петлю» и сесть вам на хвост. Впрочем, иногда противник ныряет вниз с выключенным двигателем, рассчитывая на то, что вы нырнете за ним, наберете скорость и пронесетесь мимо, а он спокойно изрешетит вас сзади. Ну и на закуску обычный совет: когда уходите от врага, не летите прямо, а постоянно маневрируйте.



Если вам приходится очень туго, то иногда помогает следующий маневр: снизьтесь до высоты буквально в несколько метров. Уменьшите мощность двигателей до 20–25 %. А теперь начинайте быстро поворачивать в какую-либо сторону, затем обратно – есть вероятность того, что враг не рассчитает высоту и скорость и пропашет землю крылом, что, естественно, губительно. Особенно хорошо этот маневр удается в холмистой местности.

Когда летаете на «Летающей крепости» (или подобном тяжелом бомбардировщике), не забывайте, что количество патронов у каждого из пулеметов свое, и перетаскивать боезапас нельзя. Поэтому, если вы всех противников будете ловить на один (например, хвостовой) пулемет, то патроны в нем скоро кончатся, а вы останетесь без одной из важнейших огневых точек.

Стреляйте с близкого расстояния. Это весьма сложно при погоне за вражеским истребителем, но все-таки пытайтесь. Иначе большинство патронов будут потрачены впустую и после трех-четырех схваток вы останетесь с пустым боезапасом.

При атаке противника, если есть возможность, стреляйте по двигателю, по крыльям или по кабине пилота. В крыльях расположены топливные баки, при взрыве которых самолету обычно становиться плохо. Кстати, однажды была замечена замечательная картина: после обстрела тяжелый вражеский бомбардировщик лишился крыла. Но, даже вертясь в воздухе и падая, он умудрялся палить в меня из хвостового пулемета. Вот что значит желание отомстить.



На самолетах, прекрасно себя чувствующих на большой высоте, для того, чтобы оторваться от противника, зачастую достаточно набрать высоту. Мало кто решится состязаться с вами на высоте в 30 000 футов. Скорее всего, враг просто развернется и полетит искать более сговорчивую цель.

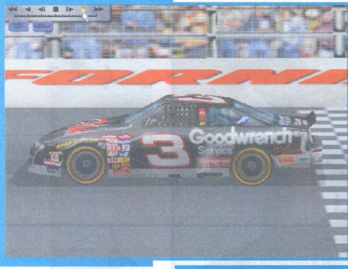
И последнее: если ничто другое не помогает, то уменьшите уровень сложности (skill) в меню «Options». ■



Дмитрий Бурковский

# NASCAR REVOLUTION

| | |
|---|---|
| РАЗРАБОТЧИК | EA Sports |
| ИЗДАТЕЛЬ | Electronic Arts |
| ВЫХОД | март 1999 г. |
| ЖАНР | автосимулятор |
| ТРЕБОВАНИЯ | P–200, 32 Мб, обяз. 3D–уск. |
| ГРАФИКА | ★★★★★★★★★☆ |
| ЗВУК | ★★★★★★★★☆☆ |
| ИГРАБЕЛЬНОСТЬ | ★★★★★★★★☆☆ |
| ОБЩИЙ РЕЙТИНГ | 8.1 Мечта бывшего фаната и весьма неплохая игра |




## 50 ЛЕТ ОВАЛОВ

Что ни говори, а «Наскар» – странный вид спорта. Полвека существовать на американском континенте, «задвинуть» по популярности в Штатах «Формулу» и даже соревноваться в этом с «Инди» – поверьте мне, такое удается редко. Было бы удивительно, если бы этот весьма спорный вариант автосоревнований не нашел бы своего виртуального воплощения. Шесть лет компьютерный «Наскар» был прерогативой Papyrus и вездесущей Sierra. Что же привнесла Electronic Arts в этот достаточно консервативный жанр? Как ни странно, не только красивую графику, подобающую музыку и мощные видеовставки, но и динамизм вкупе с напряженным действием. А также «попсовость» и упрощенность. Но обо всём по порядку.

NASCAR с индексом '99 от тандема Sierra-Papyrus был не очень-то уж и обласкан публикой и прессой. И неудивительно – жесточайший регламент и «честная», не прощающая ошибок физика по душе немногим. Да и с момента выхода первой части игрушка практически не изменилась в визуальном плане и, как следствие, давно перестала быть откровением. К тому же (вижу, отдельные фанаты уже достают кирпичи), NASCAR на нашей с вами родине «несколько» непопулярен. Причин тому много. Во-первых, все те же овалы, как ни крути. Да и регулярностью освещения соревнований мы пока похвастаться не можем – один, мягко говоря, не всем доступный канал с «плюсом» после аббревиатуры ситуацию вряд ли исправляет. Со спутниковым телевидением тоже проблемы – EuroSport «американцев» не очень чествует, а перспектива смотреть гонки в прямом эфире ESPN в четыре часа ночи как-то не очень радует. А вот в США (хм, а где же еще?) NASCAR действительно безумно популярен. Чем это объясняется? Сложный вопрос. «День грома» – фильм, конечно, хороший, но в жизни все выглядит совсем не так, как на экране. Монотонное многочасовое накручивание против часовой стрелки с практически полным отсутствием хоть какого-то разнообразия может и надоесть. Хотя надо согласиться, что столкновения и, как следствие, аварии там ещё те. Интересно, а не ради последних ли все это наблюдается? Своего рода «цивилизованные» гонки на выживание... Только вот весело все это лишь со стороны, а не когда сам сидишь за рулем. Пусть даже и перед экраном монитора.

## «РЕВОЛЮЦИЯ»

К черту графику и традиции. Просмотрев свои рецензии за последнюю пару месяцев и обнаружив, что «разбор пациента» всегда начинался с нее, родимой (нет, речь не об «огненной воде»), ужаснулся. Да не в титрах и спецэффектах дело, а в том очень странном критерии под названием играбельность. Тем более, что графика обычно тоже есть (впрочем, к этому вопросу мы еще вернемся). А вот тот самый неуловимый gameplay нас постоянно беспокоит, и отнюдь не меньше, чем Гондурас Петьку.

Первое появление NASCAR на тогда еще в большинстве своем 14-дюймовых экранах вызвало живой интерес публики. Подумать только, SVGA-графика! Магические цифры 640x480! «Настоящие гонки», и это после Test Drive 3 и первого Grand Prix! Культурный шок и падающая челюсть. Неуди-



вительно, что игра моментально стала популярна в нашем отчестве, где о таком развлечении, как «Наскар», слышали лишь краем уха. Можно сказать, что это была в чем-то даже культовая вещь – сложно найти фаната автогонок, который в те веселые времена стрельбы по




«Белому Дому» имел бы доступ к компьютеру и не взглянул бы хотя разочек на произведение Papyrus. А вот вторую часть покупали, скорее, по привычке – мы уже были обласканы не только красивыми (Need for Speed тому пример), но и весьма сложно-профессиональными (Grand Prix 2, родимый) автосимуляторами. И не изменившаяся за три года графика выглядела форменным издевательством. NASCAR '99 вообще сопровождался мощным мычанием и помидорами – от предельно усложненной игры с явно за уши притянутой поддержкой трехмерных ускорителей уже основательно попахивало. К тому же авторы напрямую сознавались во вторичности сего продукта, обещая нововведения лишь в NASCAR 3. Зато, пока большинство игроманов плевались и ругались, фанаты ликовали – так полно и точно воспроизвести динамику поведения автомобиля и регламент каких-либо соревнований не удавалось пока никому.

Но по законам жанра (или все-таки старика Мерфи?) такая ситуация не могла длиться вечно. В конце концов все-таки должен был появится «большой дядя», бросить взгляд на толпу поклонников NASCAR, не переварившую продукт от Sierra из-за излишней сложности, и произнести классическое: «У-у-у, как все запущено...» Вот в роли такого дяди и выступила большая и богатенькая Electronic Arts, решив примирить всех «обиженных и оскорбленных». За основу взяли мощный графический движок, пригласили в качестве консультантов знаменитых в про-шлом гонщиков, озвучивание поручили профессиональному диктору, для саундтрека подобрали парочку неплохих Hard'n'Heavy команд. Словом, постарались сделать игру как можно более яркой и увлекательной. А самое главное – значительно упростили процесс, добавив то, чего так хотела общественность, и избавились от мусора.

К сожалению, в разряд последнего попало очень много весьма интересных для истинных фанатов (но навевающих скуку на прочих) вещей. До предела упростив возню с настройками и телеметрией, EA Sports сосредоточилась на звуковизуальной части, не забыв сделать симулятор максимально динамичным и интересным для новичка, впервые заглянувшего в мир вполне серьезных соревнований. Тот самый Car Setup элементарен до аскетизма, зато графической реализацией работы механиков во время pit-stop'а можно просто любоваться.

Здесь и проявляется основная черта игры – все должно быть ясно и наглядно.

Пострадала ли от такого подхода вечно забытая играбельность? Ой, не знаю. Мне лично эта некая аркадность по душе – играть стало проще и веселее. Конечно, как старому фанату, не хватает множества весьма полезных функ-ций, но за то ощущение динамики и скорости, которое дарит NASCAR Revolution, я готов простить многое. По сути, гонка представляет собой сплошной «уход от столкновений», лавирование между бортиком трека и машинами противников, не дающее игроку никакой поблажки в виде хотя бы секундного отдыха. И даже сделав соперника абсолютно тупым, завершить гонку весьма и весьма непросто. Зная наизусть трассу, предел заноса и тормозной путь, нельзя расслабляться ни на мгновение. Сократив длину соревнований до 5 процентов от реальной, у вас есть неплохой шанс придти в числе лидеров. С десятой или двадцатой попытки.

Когда же мне удалось выиграть трехчасовую гонку в Ричмонде после 4 дней постоянных тренировок, я чувствовал себя, как минимум, Андрети-младшим. Аркада аркадой, но когда тебя подрезают и неминуемый удар о борт частично блокирует правое переднее колесо, когда ни с того ни с сего начи-



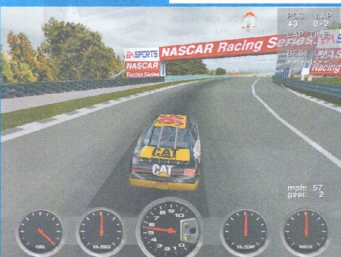
нает течь масло, «клинит» четвертую передачу, а шина взрывается на обломке заднего спойлера какого-то недоумка, когда, поцарапав машину, но все же протиснувшись через неимоверную свалку к питлейну, понимаешь, что механики не только не успели заранее расчехлить новый комплект резины, но и умудрились не до конца ее привинтить...

Именно тогда, стоя в боксах, наблюдая за проносящимися мимо машинами конкурентов и осознавая, что подиум тебе уже никак не светит, понимаешь, что и этот странный и с виду такой простой «овальный» вид спорта может быть действительно интересен.

NASCAR R

## «СДЕЛАЙТЕ НАМ КРАСИВО»

Вот и добрались мы до обещанного разговора о графике. Ну что ж, со всей уверенностью могу сказать: «Революция» отменяется. Need for Speed 3 может спать спокойно». Как EA ни старалась переплюнуть свою детище, с прискорбием сообщаю, что ей это не удалось. Нет, движок красив и даже в меру потрясающ (особенно по сравнению со старичком от Papyrus), только вот все свои лавры он получает немного за другое. Конечно, в визуальном плане в играх, имитирующих реальные соревнования, особенно не разгуляешься – треки настоящие, со всеми вытекающими последствиями. Ну не поставишь же ты на трассе несуществующий водопад или церквушку!




А вот сделать стадион и окружающие здание более или менее подобающими можно. Но, впрочем, и средние объекты, и «так себе задники» с лихвой окупаются просто великолепными моделями транспортных средств. Такого пока еще не было нигде. И даже Grand Touring с его прозрачными стеклами и вращающим головой водителем явно смотрится несколько отставшим от своего относительного коллеги. Разумеется, единственный приемлемый для такого случая вид – созерцание своего болида «сверху-сзади». Несколько неспортивно, зато красиво и наглядно – обзор не загораживается защитными решетками и дугами безопасности, а «виртуальные руки» на руле не пугают своей условностью. Впрочем, вполне возможно, что и наш разговор о визуальном мире игры является некой условностью. Приготовьтесь, речь пойдет о них самых, о системных требованиях. Та самая челюсть, которая упала пять лет назад, не дает мне покоя до сих пор. С содроганием вспоминаю о том, как после перехода со старой «четверки» на новый сотый «пень» в конце уже далекого 1995 я вдруг осознал, что SVGA-режим «Наскара» тормозит и на этой, по тем временам безумно мощной машине. И это при том, что Papyrus создавали свою игру, когда первые «четверки» только-только входили в обращение, а 386DX для дома был пределом мечтаний! Разумеется, все в этой жизни относительно, но, посмотрев на последние игры из серии NASCAR, начинаешь всерьез думать, что «тормознутость» – это не только наследие старого движка, но и характерная черта всех произведений на эту тему. Ну, скажите мне, с какой стати EA, уж точно не имеющая никакого отношения ни к Papyrus, ни к трем предыдущим «Наскарам», выпустила нечто столь тяжеловесное? Подразумевалось, что игра должна полностью воспроизводить безумную скорость гонки. Как бы не так! В редакции не нашлось ни одного компьютера, способного без заметных «тормозов» потянуть 800х600 со всеми включенными опциями. Конечно, красота требует жертв, но не такая и не таких!

## ФИЗИКА (КУДА УЖ БЕЗ НЕЁ)

По традиции, в настройках управления существуют два режима: «аркадный» и «симуляторный». Первый рекомендуется для всех, кто впервые присоединился к тайному братству фанатов «Наскара» и/или познает сей мир исключительно за клавиатурой или геймпадом. Второй позволяет полнее ощутить все «тяготы и лишения» юного пилота неуправляемого болида. По сложности, конечно, не NASCAR '99, но уже близко. Для любителей дальнейших экспериментов существует, кстати, третий режим, позволяющий «вручную» улучшить сцепление с дорогой, прижимную силу или мощность двигателя. Самое забавное, что все эти параметры можно изменить и в обратном направлении, т. е. ухудшить даже относительно «реалистичного» режима. Что это? Спецзаказ для любителей трудностей? Вообще говоря, с настройками или без них физическая модель игры весьма и весьма мощная. Даже обсчитывает отдельно каждое из 4 колес, что стало особенно модно в последнее время. Механизм сцепления с дорогой проработан достаточно четко, да и система повреждений вносит некое разнообразие (впрочем, и здесь не обошлось без «аркадного» режима).

Что же касается второго козыря NASCAR '99, то здесь его идейный «революционный» соперник немного сдает позиции. Во-первых, регламент соревнований соблюден не полностью. Конечно, тренировка, квалификация и сама гонка вроде бы на месте, но не только нет хоть какого-то намека на временные ограничения во время подготовки, но и столь любимый Warm Up задвинут во всю ту же Training, доступную, кстати, на любом этапе подготовки к соревнованию. О выборе комплекта резины для квалификации и свободных заездов вообще не может идти речи. Зато всего, что касается треков и водителей, в игре полно. Есть даже небольшая внутренняя



EVOLUTION

энциклопедия с историей каждого овала и пилота. Для знатоков практически полностью воссоздан стартовый ряд сезона 1998 года, со всеми новичками и изменениями в составах команд. Плюс 6 легендарных пилотов вроде Ричарда Петти (Richard Petty) и Бобби Аллисона (Bobby Allison). Впрочем, для большинства эта информация не несет никакой смысловой нагрузки – согласитесь, побыть в шкуре Кейла Ярбору (Cale Yarborough) интересно лишь тогда, когда хотя бы знаешь, кто он такой или чем он знаменит.

## ТОЛЬКО ДЛЯ ВЕНТИЛЯТОРОВ?

В смысле, For Fans Only? Что ж, может быть и так. Впрочем, возможно, что NASCAR Revolution все-таки станет прорывом, добавившим армии серьезных автосимуляторов новых сторонников, как это сделала, например, Formula 1 от Psygnosis на Sony PlayStation. Мне бы этого хотелось. Игра получилась достойной и на редкость динамичной. EA умудрилась здорово разнообразить весьма скучный процесс. Музыка, видеовставки, телеинтервью, местами даже оригинальные замечания диктора создают некий общий стиль, который захватывает надолго и подчиняет себе даже не фанатов гонок. А поклонники серьезных симуляторов тоже остались довольны. Если не самой игрой, то хотя бы размышлением о том, что Papyrus придется сделать NASCAR 3 действительно революционным, ведь в лице Revolution у них появился весьма серьезный конкурент. И простите за невольный каламбур.

## СОВЕТЫ

Игра содержит уйму тонкостей, так что советов набралось достаточно много. Приведу лишь основные.

Во-первых, так как вас ждет постоянный (за редким исключением) поворот налево, то для достижения максимальных результатов очень рекомендую обзавестись рулем и педалями. Если же это весьма затруднительно, то не стесняйтесь включать в опциях аркадный режим управления – поверьте, играть при помощи руля намного легче, чем даже с очень хорошим джойстиком, так что все недостатки клавиатуры приходится компенсировать облегчением физической модели.

Во-вторых, вам придется привыкнуть к некоторой ограниченности автомобиля класса Stock Car, связанной со спецификой соревнований. Выражается она в жестко фиксированном радиусе вращения руля (так легче выдерживать строго определенный угол поворота) и в очень «мягкой» тормозной системе (чтобы меньше стирать резину и более плавно регулировать скорость). Из-за этого часто неправильно рассчитываешь свои силы, и с виду обычная ситуация заканчивается весьма плачевно. Так что поначалу для каждой трассы приходится самому узнавать режим движения и предел, который может выдержать машина до столкновения с бортом.

Если вы играете честно и не забыли включить повреждения, то изо всех сил старайтесь избегать прямых контактов, особенно передними колесами – их очень быстро заклинивает. Если же удара не миновать, касайтесь машины противника или ограждения только полным боком. В таких случаях, кстати, во избежание заноса лучше вообще не тормозить.

Лучший способ пройти поворот – это заранее сбросить газ, а не жать на тормоз в последний момент. Это факт, и спорить с ним бессмысленно.

Каждый овал по-своему уникален, так что постарайтесь найти подобающий скоростной режим для каждого из треков. Для достижения максимальных результатов приходится проходить все повороты на пределе, когда при выходе из заноса вы не достаете до борта буквально несколько сантиметров, и подобная информация никогда не помешает. Поэтому старайтесь бросать взгляд на спидометр и запоминать, при какой максимальной скорости вам удается чисто пройти тот или иной участок.

Обсчет всех четырех колес тоже играет весьма важную роль, так что и не старайтесь тормозить, когда вас частично вынесло с полотна трека на боковую дорожку с другим покрытием – занос практически гарантирован. Разное сцепление, как-никак.

Следите за тем, как изнашиваются колеса, не игнорируйте возможность сменить только правый бок – это не «Формула», здесь максимальное количество механиков строго ограничено и замена резины происходит по очереди.



Также не забывайте, что бак можно наполнять не до конца – во время альтернативного режима заправки просто нажмите на газ, когда горючего будет достаточно для завершения гонки. Кстати, обычно после предупреждения из боксов о том, что топливо подходит к концу, у вас все-таки его хватает на один-два круга (в зависимости от трека).

Да, и напоследок: постарайтесь не превышать скорость при въезде на пит-лейн. Ни к чему хорошему это не приводит. ■



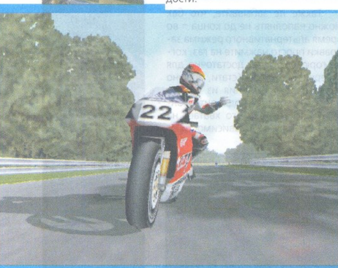
*Дмитрий Бурковский*

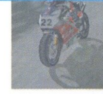
# SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

| | |
|---|---|
| РАЗРАБОТЧИК | Milestone/EA Sports |
| ИЗДАТЕЛЬ | Electronic Arts |
| ВЫХОД | март 1999 г. |
| ЖАНР | мотосимулятор |
| ТРЕБОВАНИЯ | P-133, 16 Мб, рек. 3D-уск. |
| ГРАФИКА | ★★★★★★★★★★ |
| ЗВУК | ★★★★★★★☆☆☆ |
| ИГРАБЕЛЬНОСТЬ | ★★★★★★★★★★ |
| ОБЩИЙ РЕЙТИНГ | 9.2 Новая звезда – новый стандарт |

## ИСКЛЮЧЕНИЕ

Согласитесь, такое бывает довольно часто – считаешь какую-то вещь непревзойденным хитом, минимум раз в неделю играешь в нее и расставаться вроде бы не собираешься. И тут вдруг появляется нечто, нагло смешивающее твое представления о жанре вообще, заставляющее забыть все то, что восхищало до сих пор. Но проходит время, и возвращаешься к «старичкам», безжалостно уничтожая предмет твоей недавней радости.





С Superbike World Championship случай особый. Покрутив игрушку в течение получаса, я без сожаления очистил винчестер от давно занимавших столь ценное место MotoRacer 2 и Castrol Honda Superbike World Champions, окончательно задвинув коробки с этими весьма неплохими вещицами. И, что самое забавное, уже вторую неделю (неслыханный случай!) я об этом решении не жалею. Более того, предчувствую, что к ним скоро присоединится и великолепный Motocross Madness. Такая вот странная игрушка, эта Superbike.

## КАРТИНКА

Эх, зарекался же я (именно в этом номере) начинать разговор с графики. Видимо, это было всего лишь благородным позывом. Что поделаешь, рассказывать о Superbike и не упомянуть о ее сильнейшей стороне было бы форменным свинством по отношению к гениям из Milestone и дружественной EA Sports.

Впечатления скомканы и разбросаны. Первые две минуты, посредственная заставка, копание в опциях и установка «всего по максимуму», смущающий пункт Photorealism и нежелание работать в разрешении выше 800x600 – все это было лишь прелюдией, подготовкой к первому старту. Что было дальше? Шок, просто шок (выражение избито, но что ж поделаешь). Не знаю, чем достигается ощущение того самого «фотореализма» – высококачественными текстурами, плавной графикой, реальными тенями (о, о них – отдельный разговор) или разнообразным жестами и движениями гонщиков, но первые пять минут просто глупо смотришь в экран и тупо восхищаешься окружающим. Потом, конечно, быстро привыкаешь. Как ко всему хорошему.

М-да, графика здесь «забивает» все игры. Даже мою любимую Motocross Madness. Впрочем, с её выхода прошло уже целых десять месяцев, стоит ли удивляться? Стоит, еще как стоит – Motocross Madness до сих пор является образцом того, как надо использовать трехмерные ускорители. Superbike же эти представления в корне изменяет. В визуальном плане у игры есть всё: мощный (и отнюдь не «тормозной») движок, полный набор всевозможных эффектов, желание разработчиков сделать все чуточку лучше, чем у других. По сути, последнее обстоятельство и является определяющим. Многие не понимают важности работы над мелочами, маленькими радостями пытливого игрока. Milestone в число подобных компаний, похоже, не входит. Поверьте мне, рассказать обо всех «прелестях» просто не удастся! Лучший (и самый правильный) lens flare из всех когда-либо мною виденных в компьютерных играх, потрясающее качество текстур гонщиков и мотоциклов, эффект «плывущего асфальта», искры и пыль во время падения, чрезвычайно удобная камера



«сверху-сзади» и весьма реалистичный вид «из глаз» райдера – этого всего лишь малая толика внешней косметики, создающей общую картину.



Движение гонщика – это отдельная песня. Он абсолютно правильно нагибает тело во время поворота, переносит центр тяжести при торможении и весьма забавно кувыркается после неудачного столкновения. Motion capture, разумеется.

При взгляде назад (стандартный способ замены мешающего обзору зеркала заднего вида в большинстве современных симуляторов) он поворачивает голову по-разному, в зависимости от положения, в котором находится! А то, как он с трудом поднимает тяжелый мотоцикл, откатывается вбок и, отталкиваясь ногами, возвращается на трассу, будит бурю положительных эмоций. Да и гонщик, показывающий жестами противнику все, что он о нем думает, вызывает только умиление. Люди, создавшие это, любят и умеют работать.

Но, пожалуй, самое их главное достижение – это тени. Удивительно, но гонка в дождливую погоду не производит столь сильных впечатлений, как езда под ярким солнцем. Мрачно и сильно давит на психику. А вот наблюдение за игрой света доставляет лишь радость и эстетическое наслаждение. Чем-то напоминает Formula 1 от Psygnosis для Sony PlayStation. Окружающие трассу здания и деревья отбрасывают реалистичные тени, постоянно сменяющие друг друга так, что общее действо сильно напоминает телетрансляцию.

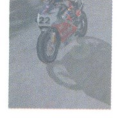
Конечно, не бывает ничего идеального, но в первые минуты просто отказываешься в это верить. Как и в действие, которое происходит по ту сторону монитора. Впрочем, спустя некоторое время находишь изъяны и там. Моделям мотоциклов явно не достает пары сотен полигонов, а задние колеса выглядят несколько ненатурально (даром что «слик»). К тому же, те самые полигоны имеют неприятную тенденцию на определенных треках периодически выпадать. Это, правда, не принципиально, зато еще раз доказывает, что дружной команде EA Sports и Milestone еще есть куда развиваться. В первую очередь, кстати, я на их месте сменил бы звукооператора – его работа явно неудовлетворительна. Конечно, серьезный мотосимулятор сложно сделать уж очень разнообразным в это плане (разве что вставить занудного комментатора плюс радиопереговоры с механиками), но все могло бы быть и лучше. К тому же гордых игроков режима Simulation зачем-то лишили весьма неплохой музыки, решив, наверное, что она только мешает сосредоточиться. Напрасно это они, напрасно.

## И ВСЁ ОСТАЛЬНОЕ

Разумеется, просто «игра с хорошей графикой» была бы никому не нужна. Но Superbike – это еще и серьезный мотосимулятор. Точнее, это правильный мотосимулятор. Баланс соблюден отлично, и игра радует всех: от тех, кто не любит гонки вообще до суровых профи. В меню – уйма настроек всего, что касается реализма, управляемости и режима соревнований. Тех, кому лень там копаться, при входе спрашивают о выборе режима. Action даже не пускает вас к особо интересным опциям, Simulation же интересен не только правильной физической моделью, но и соблюдением регламента, включая все элементы гонки вроде двух тренировок (с ограничением времени!) и квалификаций или обязательный воскресный Warm Up. Плюс ко всему, фанатов наконец пускают в Bike Setup и позволяют вдоволь наиграться с телеметрией. Но это лирика, главное откровение заключается в том, что физика и динамика поведения в обоих режимах практически не изменяется. Да, да, друзья мои, это так. Просто в аркадном варианте в большинстве случаев возможного «ухода» мотоцикла и заваливания оного набок ваш железный друг будет чудесным образом возвращен в вертикальное положение, да и помощь компьютера в торможении и ускорении нельзя отключить. А в остальном все тоже самое – падать всегда больно. Это первый случай на моей памяти, когда Action является лишь довеском к стандартному «реальному» режиму, а не наоборот. И включен он не для того, чтобы привлечь «неверных», а чтобы обучить начинающих основам и привить им любовь к настоящим симуляторам, коим и является Superbike World Championship.

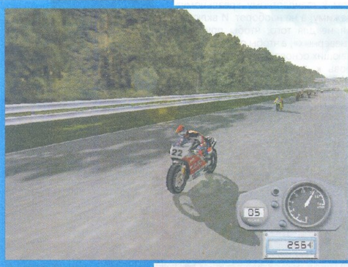



Вообще говоря, Superbike – это вполне серьезный автосимулятор самых популярных мотосоревнований FIM Superbike World Championship, то, что у нас принято называть «Формулой-1» в шоссейно-кольцевых мотогонках». Кстати, эта официальность является большим плюсом игры – она не только



привлекает фанатов, но и снимает вопрос о качестве и разнообразии такового важного элемента любого автосимулятора, как трассы. Автодромы проектируют профессионалы, просчитывая каждый угол поворота и степень наклона, обрабатывая тонны информации и находя единственно верное в данной ситуации решение. Играет свою роль и жесточайшая конкуренция среди самих треков, приводящая в конечном счете к тому, что в игру входят только лучшие и наиболее продуманные треки. Так что глупых «затычек» вроде непроходимых поворотов и необоснованных подъемов в игре нет и в помине. Все меры безопасности соблюдены – за пределы трека легко вылететь, а вот разбиться о некстати поставленную бетонную стену или идиотский тоннель вряд ли получится – пространство для маневра есть всегда. Кто не понял, это здоровый такой камень в огород всяким MotoRacer'ам и иже с ними.

В общем, на удивление гладкая и красивая игра, за которой приятно отдохнуть. Например, от написания рецензий.





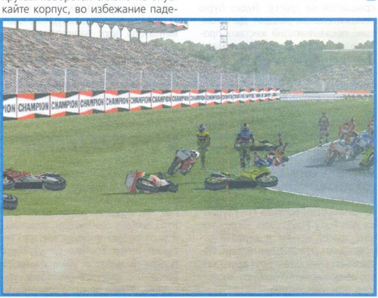
## СОВЕТЫ

Уж куда без них. Тем более, что таковых набралось довольно много и давать их – сплошное удовольствие. Разумеется, что все они относятся к режиму Simulation.

Основной залог успеха – всегда держитесь полотна трека и ни в коем случае не слетайте на обочину, особенно во время поворота. Если же мотоцикл все-таки выскочил на траву, постарайтесь как можно спокойнее стабилизировать положение, сбросить скорость и не наклонять корпус, а держать его строго вертикально. Потерянное на торможении время всегда окупит возможность падения. Если же вы все-таки свалились, то сразу же сходите с дороги – противник не пожалеет ни вас, ни себя, переедет обязательно. И тогда большой свалки (прощай, подиум!) не избежать.

В остальном всегда соблюдайте необходимый для каждого участка скоростной режим. Поначалу, если вам будет трудно, обязательно включите в меню помощь при торможении и потихоньку снижайте активность компьютера в этом деле, подбирая наилучший вариант. Не «перегазовывайте», а всегда плавно выжимайте ручку акселератора – подъем на дыбы и падение на спину пока еще никого ни к чему хорошему не привели. Исключением является момент старта – здесь по весьма странным причинам это правило обычно не действует. Также старайтесь особенно резко не тормозить, чтобы не заклинило переднее колесо и чтобы вы вновь не совершили полет, теперь уже по другой траектории. Не выжимайте полный газ при езде по траве или песку: двигатель выдерживает максимальные обороты на первой передаче не более 5–10 секунд, далее следует обязательный взрыв. Удар о соперника не критичен, если этот удар нанесен не во время поворота. Всегда старайтесь избегать касаний с чем бы то ни было, находясь в наклонном состоянии. Кстати, противника можно вполне эффективно сбивать, «врезая» его во что-нибудь во время бокового столкновения. Не Road Rash, но все же...

При низкой скорости на очень крутых поворотах сильно не опускайте корпус, во избежание падения лучше использовать тормоза, но держаться прямо. Если при выходе из резкого поворота вы чувствуете, что можете удержаться на трассе и при увеличении газа, то проводите эту операцию как можно осторожнее – наклоненный мотоцикл при сильном ускорении вращения задних колес имеет препеприятнейшую тенденцию «ускользать» из-под седла гонщика, заставляя его долго катиться по асфальту вслед за потерявшей управление машиной. Заходить же в поворот нужно по внешнему радиусу, так открывается больше пространства для маневра, да и скорость на выходе выше. Во избежание черного флага и дисквалификации не злоупотребляйте срезанием углов, пусть и нечаянным. Впрочем, пару раз это сделать вам никто не запрещает. При пасмурной, но не дождливой погоде для квалификации (собственно, как и для гонки) берите самую мягкую резину, не обращая внимания на советы механика. Во время квалификации противник здорово мешает нормальной езде, так что надо уложиться в первые пять кругов и успеть показать лучшее время на этих отрезках. Кстати, возвращаться в боксы самому не обязательно, можно воспользоваться опцией To Pit. Очень удобная клавиша Sit Up, во всех остальных случаях позволяющая поднять мотоцикл на дыбы со всеми вытекающими последствиями, при высокой скорости заставляет гонщика лишь выпрямиться и поднять голову, что здорово облегчает обзор и повышает видимость при включенной камере «от первого лица».



**Эксклюзивный издатель в России самой ожидаемой игры 1999 года "ГЕРОИ МЕЧА И МАГИИ III" – компания "БУКА"**



# ГЕРОИ III
## МЕЧА И МАГИИ
### ВОЗРОЖДЕНИЕ ЭРАФИИ

**Москва:** ● «Игромания»: Рязанский пр-т, 46/3, Торгово-пешеходный комплекс; Новый Арбат, 15, стр.1, ТЦ "Москвичка". ● «Диал Электроникс»: Ул. Строителей, 11, корп.1, (м. «Университет»); Олимпийская деревня, Мичуринский пр-т, 4; ул. Садово-Каретная, 20, ( м. «Маяковская»); ул. Молдавская, 4, (м. «Кунцевская»); ул. Краснопрудная, 12, (м. «Комсомольская»); ул. Новослободская, 14/19, (м. «Новослободская»); ул. Менжинского, 38, (м. «Бабушкинская»); Ленинский пр-т., 22, (м. «Ленинский проспект»). ● «ТД Компьюлинк»: Садовая-Триумфальная, 12 (м. «Маяковская»); Ленинградское ш., 17, ТД Мир Компьютеров; ул. Новый Арбат, 8, ТД Дом Книги,( м. «Арбатская»); Новая Площадь, 9, (м. «Лубянка»); Кутузовский пр-т., 33а, ТД Кутузовский; ул. Удальцова, 85 корп.2 (м. «Проспект Вернадского»). ● «Союз»: Шереметьевская, 63а, ТЦ Рамстор-Марьино; ул. Старый Арбат, 6/2; Дмитровское шоссе, 43; Ленинградский пр-т, 33а; пр-т. Вернадского, 86 стр.2; Мичуринскийпр-т., 44а; ул. Ярцевская, 9, ТЦ Рамстор. ● «Белый ветер »: ул. Маршала Бирюзова, 12; ул. Никольская, 10/2; Ленинскийпр-т., 66; ул. Краснобогатырская,44; Ленинградское ш., 3; Смоленская пл.,13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5-й этаж; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1-й этаж; ул. Садовая-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом. ● «Партия»: м-н "Виртуальный мир", (м. "Пролетарская"), Волгоградский пр-т, 1; М-н "Электронный мир", (м. "Университет"), Ленинский пр-т, 70/11; М-н "Машина Времени": (м. "Ул. 1905 года"), ул. Пресненский вал, 7; м-н "Электронный Клуб», ( м. "Калужская"), ул.Профсоюзная, 63; м-н "Мир Электроники", (м. "Курская"), Земляной Вал ул., 32/34; (м."Алексеевская"), пр-т Мира, 118А; (м. "Киевская"), ул. Брянская, 12; (м. "Динамо"), ул. В. Масловка, 7; (м. "Китай-город"), ул.Солянка, 1. ● «Мак-Центр»: Ленинский пр-т, 99; Ленинский пр-т, 87; Ленинский пр-т, 3. ● «R-Style»: ул. Декабристов, 38/1, (м. «Отрадное»); Валовая ул., 2-4/44, (м. «Павелецкая»); Измайловский б-р, 38, (м. «Первомайская»); Ломоносовский пр.-т, 18, (м. «Университет»); Таганская площадь, 10, (м. «Таганская»); ул. Б. Якиманка, 21, (м. «Полянка»). ● «Юнивер»: Пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, пав. "Вычислительная Техника"; ул. Новый Арбат, 8, ТД Дом Книги, отд. "Програмное обеспечение". ● «Атлантикс-Компьютерс»: Можайский вал, 1, (м. «Киевская»); ул. Щербаковская, 40/42, (м. «Семеновская»). ● «Филпорт»: ул Большая Якиманка, 26, Дом Игрушки, (м. «Полянка»); 2-я Филевская ул., 2 корп.2. ● МЭИ: ул. Красноказарменная, 17, 1-й этаж,( м. «Авиамоторная»). ● "Планета": ул. Марксистская, 3, ( м. «Таганская»). ● «Мульти-Пульти», ул. Автозаводская, 5, (м. «Автозаводская»). ● универмаг "Первомайский" (м. «Щелковская»). **Волгоград:** Клуб любителей компьютерных игр, Пр-т. Ленина, 20. **Екатеринбург:** Центр, ул. 8 Марта, 13. **Иркутск:** ул. Байкальская, 69; ● ул. Некрасова, 1, ТВД "Меркурий"; ● ул. Чехова, 19, нулевой этаж АО"Рембыттехника"; ● ул. Советская, 58, ТЦ "Иркутский", пав.N71; ● ул. Урицкого,14, м-н Военторг. **Липецк:** маг. «Алладин», ул. Космонавтов, 28. **Нижний Новгород:** маг. Арника, ул. Алексеевская, 1. **Одесса:** ул.Короленко, 28, магазин "Катюша"; ● Пром. Рынок "Ковский", пав. Е-82; ● ул.Екатериненская м-н "Карандаш"; **Омск:** универмаг "Советский"; ● м-н "Старт"; ● универмаг "Заозерный"; ● ул. Красный путь, 9, "Компьютерная Лавка". **Самара:** Московское шоссе, 1, офис 114; ● Магазин "Три С" Садовая 212 "Книги"; **Санкт-Петербург:** Невский пр-т, 28; ● ул. Марата, 8; ● Литейный, 59; ● Каменноостровский, 10. **Тольятти:** Ленинский пр-т, 8-а, отд. "Компьютерные игры"; ● ул. Ленинградская, 55, (левое крыло); ● Ул. Карбышева, 6. **Челябинск:** маг. «Школьник», ул. Сони Кривой, 26, 2-й этаж.

Рекомендуемая розничная цена игры:
- jewel box : 2.5 у.е.
- коробочная : 10.5 у.е.

Техническая поддержка работает (с понедельника по пятницу с 11.00 до 17.00) по тел. (095) 111-5156, факс 111-7060. Отдел продаж: тел.(095) 111-5156 E-mail:market@buka.com



3DO™
NEW WORLD COMPUTING®





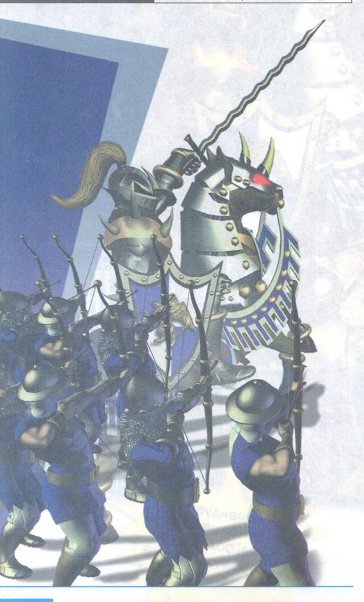

*Игорь Савенков, Кирилл Шитарев*

# HEROES III
## OF MIGHT AND MAGIC

| | |
|---|---|
| РАЗРАБОТЧИК | New World Computing |
| ИЗДАТЕЛЬ | 3DO |
| ВЫХОД | март 1999 г. |
| ЖАНР | пошаговая стратегия |
| ТРЕБОВАНИЯ | Win95/98/NT 4.0, P-133, 32 Мб |
| ГРАФИКА | ★★★★★★★★★☆ |
| ЗВУК | ★★★★★★★★★☆ |
| ИГРАБЕЛЬНОСТЬ | ★★★★★★★★★★ |
| ОБЩИЙ РЕЙТИНГ | 10 Лучшая игра в жанре пошаговых фэнтези-стратегий |

Все началось в 1990 году, когда вышла игра King's Bounty. В ту пору не было никаких CD-ROM'ов, понятие multimedia отсутствовало вообще, а если игра размещалась на трёх дискетках, то считалось, что это слишком много. King's Bounty была игрой весьма непритязательной по внешним меркам: простенькая графика (а другой тогда и не было!), а сама игра занимала около 350 Кб в заархивированном виде. А вот gameplay был потрясающим! Казалось бы, в нём нет ничего особенного: вы выступаете в роли странствующего рыцаря, который отправился на поиски волшебного скипетра. Чтобы найти оный скипетр, надо составить карту из разрозненных клочков. А добыть эти клочки непросто, так как для этого приходится биться как со «странствующими монстрами», так и со злыми рыцарями и волшебниками, засевшими в своих замках (сражение происходит на отдельной тактической карте). Но и ваша сила постепенно увеличивается, так как к вам на службу приходят всё более «крутые» воины, а отвоеванные замки начинают приносить стабильный доход. Вот почти и всё. Игра сделана по принципу «всё гениальное просто», и оторваться от неё было невозможно. Одно плохо – в игре были всего четыре фиксированные карты, так что после первого прохождения интерес к King's Bounty заметно ослабевал. Но играть очень хотелось. Дело дошло даже до того, что один российский программист (к сожалению, не помню его фамилии) создал свою игру под названием King's Bounty 2. Разумеется, поделка была любительской и по качеству уступала оригиналу, но это было хоть что-то! И все стали ждать официального продолжения игры. А фирма New World Computing вернулась к своей идее только в 1995 году, кардинально переработав движок игры и сменив её название на Heroes of Might and Magic (HoMM). Изменения были поистине революционными. Прежде всего, вы могли нанять уже сразу несколько героев (из четырёх типов), каждый из которых набирался опыта по мере ведения боевых действий. С накоплением опыта повышались характеристики героев – налицо элемент RPG (так что HoMM иногда даже относят именно к этому жанру). Каждому типу героя соответствовал свой тип замка. Замки можно было достраивать и тем самым получать возможность набирать всё более «крутых» вояк. В дополнение к золоту появились ещё шесть видов ресурсов, необходимых для строительства. Значительно увеличилось число полезных мест, дающих тот или иной бонус (ресурсы, повышение морали, удачи и т. п.). Появились артефакты и магические заклинания (заклинания разучиваются в специальных магических башнях, которые надо строить в замках). Наконец, цели игры стали самыми разнообразными: от «убей их всех» до захвата определенного замка. HoMM как-то незаметно появилась на игровом рынке (что и немудрено, так как о King's Bounty уже успели забыть), и её не сразу «раскусили». А уж как «распробовали», то начался настоящий бум... И на гребне такого успеха NWC уже в следующем, 1996-м, году выпускает HoMM2. Отличия от предыдущей версии были уже не «революционными», а «эволюционными»: больше героев (уже шесть типов), больше замков, больше воинов, больше магии и артефактов (хотя кое-что было и в новинку: например, у героев появились дополнительные способности). На этом основании особо рьяные критики стали умышленно занижать рейтинги HoMM2. Но народ не обманешь, и HoMM2 стремительно взлетела на верхние строчки хит-парада Top 100.

И вот теперь долгожданная HoMM3. Чем она отличается от HoMM2? Если подходить к этому вопросу формально, то надо ответить: «количеством». То есть опять же больше героев, замков, воинов, артефактов, магии и прочих «прибамбасов» (и смотрится красивее). Но не спешите выражать свое «фи». Дело в том, что это как раз тот случай, когда количество переходит в качество, игра обогащается новыми стратегическими элементами и становится значительно разнообразнее. Попробую убедить вас в этом. Поэтому давайте поподробнее остановимся на отличиях.



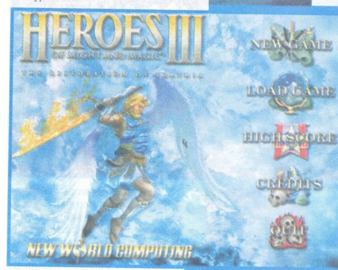
**Замки.** Теперь они называются городами. Этих городов имеется 8 типов, и каждый тип принципиально отличается от другого. Впрочем, кое-что есть и общее. Во-первых, есть центр города (town hall), который можно апгрейдить три раза (и тогда город будет давать всё больший доход). Во-вторых, можно построить форт и усовершенствовать его два раза (благодаря этому повышается обороноспособность города и увеличивается скорость прироста воинов). В-третьих, осталась Mage Guild (где разучиваются магические заклинания) с возможностью апгрейда до 5-го уровня. Во многих городах можно строить Resource Silo, поставляющие немного ресурсов, и кузницы, в которых можно обзавестись баллистами, тележками с боеприпасами или полевыми госпиталями. В каждом городе можно строить 7 Dwellings (это места обитания разных тварей-воинов) и агрейдить каждое из них (разумеется, все Dwellings разные для каждого типа города). Наконец, остаётся ещё по 5–7 уникальных сооружений (например, в городе типа Inferno можно строить Castle Gate, мгновенно телепортирующие героев с армиями между городами; в городе типа Dungeon можно возвести Artifact Merchants и покупать там артефакты). И всего в каждом городе насчитывается 32 сооружения, включая апгрейды. Это немало. Есть из чего выбрать и подумать, какой линии развития лучше придерживаться. Теперь уже не возникает той ситуации, которая частенько встречалась в HoMM2: деньги есть, а строить на них нечего. Нет и ситуаций, когда денег много, а вот тварей-воинов уже всех раскупили. Причина – заметное подорожание бойцов по сравнению с предыдущей частью.

**Герои.** Каждый тип города дает по 2 типа героя: «крутого» вояку и мага. Итого получается 16 типов героев – каждый тип со своей линией развития (то есть со своим раскладом вероятностей повышения тех или иных характеристик по мере обретения опыта). Всего же в игре 128 героев (по 8 каждого типа). Но даже герои одного типа уже изначально отличаются друг от друга, так как каждый из них обладает какой-нибудь особенностью. (Например, клерик Caitlin приносит дополнительно 350 gold.) Число дополнительных способностей (secondary skills) героев возросло до 28. А новая способность – это новое *качество*! Особенно хочется отметить Tactics, позволяющую расставлять войска удобным для вас образом ещё до начала сражения.

**Воины.** Займемся арифметикой. Каждый из 8 типов городов поставляет по 7 базовых типов воинов. Итого 7x8=56. Каждого воина можно апгрейдить, поэтому имеем уже 2x56=112 разных типов. Добавим ещё 6 типов нейтральных тварей и окончательно получаем 118 различных типов воинов. При этом примерно 2/3 из них (точнее, 82) обладают специальными умениями. Например, pit lords могут воскрешать павших воинов и превращать их в демонов, а само присутствие на поле боя bone dragons и ghost dragons понижает мораль противника.

**Магические заклинания.** Их число возросло до 64. Произошло упорядочивание магии, теперь все заклинания делятся на 4 школы: Огня, Воды, Воздуха и Земли. Герои, обладающие дополнительными способностями Fire, Water, Air или Earth Magic, могут эффективнее применять заклинания из соответствующей школы. Например, появилось такое забавное заклинание, как Forgetfulness (из школы Water), применяемое к вражеским стрелкам. В этом случае они «забывают» стрелять, причем эффект тем сильнее, чем выше уровень дополнительной способности Water Magic: на уровне Basic «забывает» стрелять половина выбранного отряда, на уровне Advanced – все стрелки из выбранного отряда, а на уровне Expert – вообще все стрелки из неприятельской армии. (На уровне Expert любая магия становится глобальной: например, применяя Cure, вы лечите сразу все свои отряды!) Появились и заклинания, увеличивающие свободу передвижения героя на местности: заклинание Water Walk позволяет пересекать водные преграды, a Fly – перелетать через любые препятствия.

**Сражения.** Помните, к чему сводилось почти всё маневрирование в HoMM2? К тому, чтобы мгновенно блокировать стрелков противника с помощью своих летающих тварей. Теперь такой фокус редко проходит. Дело в том, что летающие твари могут перелетать только на ограниченное число клеточек, а само поле боя увеличилось до 15x11 клеток (на 67%). Так что теперь есть место для маневра, ведь можно убирать препятствия (с помощью магии Remove Obstacle) или создавать их (заклинания Force Field, Fire Wall). Более того, обычно приходится выжидать момент, когда неприятель сам подойдет поближе, так как стрелки теперь наносят только половинный урон при стрельбе на дальнее расстояние. Каждый герой теперь может приводить с собой до 7 отрядов, причем, как уже было сказано, около 2/3 воинов обладают специальными особенностями. Все это, вкупе с магическими заклинаниями, обогащает тактику ведения боевых действий. Например, набрасывая заклинание Haste на гарпий (Harpy Hags), можно делать из них «бомбардировщиков дальнего действия»: нанеся удар, гарпии тут же возвращаются на исходную точку, уклонившись от ответного удара. А если вы сражаетесь с монстрами типа драконов, титанов, дьяволов, ангелов, гидр или бегемотов, то заклинание Slayer поможет вашим воинам наносить им больший урон.



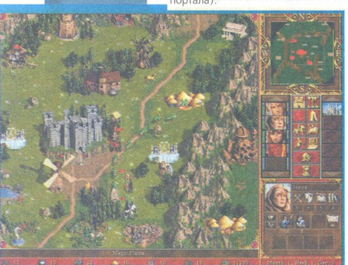

**Артефакты.** Их число возросло до 128. Главное нововведение – у героев появился «кукольный прикид», так что теперь на них нужно «надевать» артефакты. Сказанное означает, что на героя невозможно напялить сразу две пары сапог, нахлобучить три шлема и т. п., приходится выбирать, какие артефакты делать «рабочими». Кроме того, появились и качественно новые артефакты. Особенно хочется отметить Orb of Inhibition, запрещающий использовать магию на поле боя (обеим сторонам).

**Чаша Грааля.** Так теперь называется основной артефакт. Но дело не в названии, а в том, что ultimate artefact дает теперь существенный бонус не герою, а городу. Для этого Чашу надо доставить в один из городов, где она будет



«установлена навечно». Если город перейдет к противнику, то вместе с ним перейдет и Чаша (вернее, все её бонусы).

**Подземный уровень.** Это нововведение на манер игры Master of Magic. В большинстве сценариев под наземным уровнем есть ещё и подземный. Соединяются они с помощью специальных порталов. Подземный уровень обычно менее богат, чем наземный (хотя и там попадается очень многое: города, шахты и пр.), и ему обычно отводится стратегическая роль (например, в какое-то место невозможно попасть, кроме как спустившись под землю и вынырнув из другого портала).



**Квесты.** В некоторых сценариях герои могут получать квесты. Квест – это задание найти какой-то артефакт и вернуть его владельцу. За выполнение задания дается очень щедрое вознаграждение (чаще всего – в виде супервоинов). Но иногда выполнение квеста бывает и вредным – заберут ценную вещь, а взамен ничего действительно полезного не дадут.

**Оборона городов.** Теперь каждый город могут оборонять сразу два героя. Считается, что один из них (со своей армией) находится «в гарнизоне», а второй стоит в воротах. Тогда напавший герой должен сначала расправиться с тем героем, который стоит в воротах (и сражение происходит в чистом поле), а затем уже иметь дело с «гарнизонным», находящимся под защитой крепостных стен.

**AI.** Вы будете смеяться, но компьютер играет лучше, существенно лучше. Умело маневрирует, не лезет на рожон там, где не надо, изобретательно применяет магию и т. п. Иногда такая «вдумчивость» компьютера приводить к тому, что он способен обыграть живого игрока даже при равной силе противоборствующих армий.

**Графика и анимация.** Все полностью переработано и идет в разрешении 800x600 при 65 000 цветах. Движения юнитов настолько плавные, что даже создается впечатление, что играешь в стратегию реального времени (все уже привыкли к «деревянной» анимации пошаговых стратегий). Все спецэффекты (типа ударов молний) смотрятся очень красочно. При этом между всеми миссиями показываются небольшие ролики (весьма схематичные, но приятные). В целом HoMM3 можно назвать самой красивой пошаговой стратегией.

**Звук и музыка.** И то, и другое на должном уровне. Претензий никаких. Скажем больше – музыка в городах очень хорошо создает ощущение причастности к чему-то доброму и светлому (в цитадели рыцаря) или темному и нехорошому (в гостях у некроманта).

**Интерфейс.** Собственно, он и так был удобен в HoMM2. А теперь он просто «вылизан» до совершенства. Просто и функционально, иначе не скажешь. Всем известно, что продуманность интерфейса всегда была визитной карточкой трилогии Heroes of Might and Magic.

**Replayability.** Другими словами, надолго ли хватит игры? Для начала имеется множество мини-кампаний (причем иногда часть героев со всем своим опытом переходят из миссии в миссию – оригинальное нововведение на манер RPG) и 40 одиночных сценариев на картах всех размеров и с самыми разными целями. Как только переиграете всё это, будьте уверены, что в Интернет появятся и любительские сценарии, сделанные фанатами (благо что есть очень удобный редактор), а там не за горами и официальный add-on (надо думать, не один). В конце концов, всегда можно порезаться в multiplayer с товарищами по локальной сети, модему или через Интернет. Нет такой возможности? На худой конец сгодится и hotseat. Так что HoMM3 – это всерьез и надолго.

Что же, подобьем итоги. Строгие критики могут обозвать игру HoMM2 Deluxe – мол, ничего принципиально нового. Пусть даже так. Но только начните играть, и HoMM3 затянет вас новыми стратегическими возможностями и невиданным ранее разнообразием (пусть даже вы вдоль и поперек исколесили HoMM2 со всеми мыслимыми и немыслимыми add-on'ами). И остается только позавидовать тем, кто никогда не играл в HoMM – их ожидает настоящее открытие!

Прежде всего рекомендуется пройти обучающую миссию (Tutorial), даже если вы – прожженный ветеран, прошедший вдоль и поперек HoMM2. Только здесь есть одно неудобство – инструкция к миссии содержится в файле Heroes_III_Tutorial.pdf. Так что разработчики советуют сначала распечатать указанный файл, используя Acrobate Reader. Мы избавляем вас от этой необходимости – читайте перевод Tutorial'а в данном руководстве (перед разделом «КАМПАНИИ»).

## РЕСУРСЫ

Экономическая часть игры зиждется на семи ресурсах: gold (золото), wood (лес), ore (руда), crystal (кристаллы), gems (изумруды), mercury (ртуть) и sulphur (сера). Все эти ресурсы нужны для усовершенствования городов и найма воинов и героев. Основным ресурсом является золото, которое требуется всегда. Для постройки новых зданий всегда нужен лес и часто – руда. Остальные же ресурсы требуются в разных пропорциях (в зависимости от здания) и не в таких больших количествах, как лес, руда или золото.

Постоянный доход ресурсов дают вам шахты (gold mine, sulfur dune, alchemist's lab, gem pond, crystal cavern): по единице соответствующего ресурса в неделю. Исключение составляют лесопилка (sawmill) и рудник (ore pit), они дают по 2 единицы леса и руды соответственно.

Кроме того, на карте имеются некоторые полезные места (типа Windmill, Water Whill или Mystical Garden), которые тоже еженедельно дают некоторые ресурсы. Но для получения этих ресурсов туда должен еженедельно наведываться один из ваших героев.

Встречаются и «одноразовые» полезные места (типа Treasure Chests или Flotsam): только первый посетивший их герой получает что-либо.

Для золота предусмотрено ещё несколько постоянных источников (что неудивительно, так как оно требуется в любом деле). Во-первых, сам факт обладания городом

приносит вам золото (500, 1 000, 2 000 или 4 000 – в зависимости от уровня города). Во-вторых, золото дают герои, обладающие дополнительной способностью Estates (125, 250 или 500 – в зависимости от уровня).

Наконец, в городах некоторого типа можно строить здание Resource Silo, которое дает некоторые ресурсы раз в неделю. Имеются и артефакты, обеспечивающие приток ресурсов (например, Inexhaustable Cart of Lumber дает +1 wood в неделю).

# ГОРОДА

## ОСНОВНЫЕ СВЕДЕНИЯ

Это основные сооружения в игре. Города (towns) нельзя строить, но их можно и нужно отбивать у врагов или нейтралов. Города – это центры вашей хозяйственной деятельности. В городах можно нанимать воинов и героев. Города можно совершенствовать, возводя новые постройки (или делая апгрейд старых), что открывает доступ к найму более «крутых» воинов. Города служат основным источником поступления золота в вашу казну (город с Village Hall дает 500 золотых в неделю; если усовершенствовать его до Town Hall, то город будет давать 1 000 золотых; если сделать дальнейший апгрейд до City Hall – то 2 000 золотых; ну а самый «крутой» город с Capitol приносит 4 000 золотых в неделю).

Города делятся на 8 типов: Castle, Dungeon, Fortress, Inferno, Necropolis, Rampart, Stronghold и Tower. Каждый тип города поставляет только воинов соответствующего типа. Например, в замке (Castle) можно набирать только копейщиков, лучников, грифов, меченосцев, монахов, кавалерию и ангелов (плюс «усовершенствованные модели»). Кроме того, в городе каждого типа можно строить какие-то специфические строения, недоступные в городах другого типа. Например, в городе типа Dungeon доступно для строительства здание Artifact Merchants, где можно обменивать ресурсы на артефакты.

## СТРОИТЕЛЬСТВО

Чтобы начать строительство (или усовершенствовать уже построенное здание), надо войти в экран города и щёлкнуть **левой** кнопкой мыши по зданию, называющемуся «hall» (это своеобразный центр города, хотя обычно он расположен в левом нижнем углу экрана) – это может быть village hall, town hall, city hall или capitol (в зависимости от уровня города). Здания, которые вы можете строить в данный момент, выделены зеленым цветом. Красным цветом выделяются те здания, которые вы не можете строить сейчас либо из-за нехватки каких-то ресурсов (тогда в правом нижнем углу картинки ставится значок «/»), либо из-за того, что сначала необходимо возвести какие-то другие постройки (в этом случае в правом нижнем углу картинки ставится крестик – «X»). (Что именно необходимо, легко узнать, щёлкнув любой кнопкой мыши по соответствующей картинке.) Уже построенные здания, которые невозможно дальше усовершенствовать, выделяются золотистым цветом. Наконец, могут быть здания, которые невозможно построить в принципе (например, для строительства корабельной верфи необходимо, чтобы город имел выход к морю) или они не предусмотрены в данном сценарии, такие выделяются серым цветом.




Итак, в данный момент можно строить только те здания, которые выделены **зеленым** цветом. Чтобы сделать это, щёлкните **левой** кнопкой мыши по нужной картинке, а затем нажмите на кнопку «Build» (она в левом нижнем углу панели). Передумали строить – щёлкайте по «Don't Build» (в правом нижнем углу панели).

В каждом городе за один ход можно возвести (или усовершенствовать) только одно здание.




## НАЙМ ГЕРОЕВ

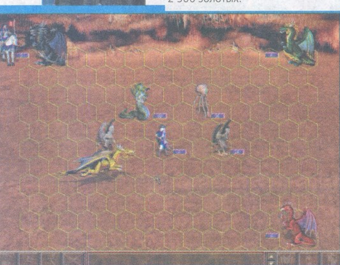
Если в городе построена таверна (Tavern), то в ней можно нанимать героев. Для этого щёлкните по таверне (она всегда располагается в левом нижнем углу экрана города) **левой** кнопкой мыши. Тогда появится панель, в которой вам на выбор предложат двух героев. (Более подробную информацию о каждом герое можно получить, щёлкнув по его портрету **правой** кнопкой мыши.) Затем выберите нужного героя, щёлкнув **левой** кнопкой мыши по его портрету, и нажмите на кнопку «Recuit». После этого герой со своим немногочисленным войском появится в нижней части экрана города – см. **I** на рис.

В данном случае в городе находятся одновременно два героя: тот, что в позиции **I**, стоит в воротах, а тот, который в позиции **II**, – на страже (garrison). Разница здесь такая: если на замок будет совер-

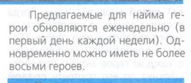


шено нападение, то враг будет сначала биться с тем героем (и его армией), что стоит в воротах **I**. Если враг его одолеет, то затем будет сражаться с героем **II**. Героев можно менять местами, щёлкая по их портретам.

За один ход в любом городе можно набирать сколько угодно героев. Надо только следить за тем, чтобы позиция **I** была пуста (для этого переводите героев в позицию **II** или выводите за ворота замка). В любом городе предлагаются для найма одни и те же герои. Как правило, это «новички» первого уровня без артефактов. Но бывают и исключения. Иногда могут попадаться и хорошо подготовленные герои. Это происходит в том случае, если какой-то мощный герой был «убит» на поле брани. На самом деле он был не убит, а поступил в «общий котел» рекрутов (так что не зевайте, ибо враг тоже не дремлет.) В любом случае найм любого героя обходится в 2 500 золотых.



Предлагаемые для найма герои обновляются еженедельно (в первый день каждой недели). Одновременно можно иметь не более восьми героев.



## НАЙМ ВОИНОВ

Чтобы иметь возможность нанимать тех или иных воинов, надо сначала построить соответствующее здание. (Например, для найма грифов требуется возвести Griffin Tower.) Затем найдите соответствующее здание на экране города и щёлкните по нему **левой** кнопкой мыши. Появится панель, на которой будет указана стоимость одного воина (Cost per Troop) и число доступных для найма воинов (available). Затем укажите нужное число или щёлкните по кнопке «maximum» (взять всех). В завершение всего щёлкните по кнопке «Recuit». После этого набранные воины появятся в позиции **II** (garrison). Воинов (как и героев) можно переставлять или менять местами, щёлкая по нужным клеточкам **левой** кнопкой мыши.

Но можно и не искать нужное здание, если у вас уже построен Fort (или сделаны его апгрейды до Citadel или Castle). Тогда проще щёлкнуть по самому форту, и перед вами появится панель с набором вообще всех воинов, которых можно нанимать в городе данного типа. Более того, там же будут представлены и все характеристики воинов. Более подробно об этих характеристиках мы поговорим в разделе «СРАЖЕНИЯ», а сейчас укажем только на характеристику Growth. Она определяет число воинов данного типа, доступных для найма каждую неделю. Так, например, если в вашем замке есть только Griffin Tower и Fort, то вы получаете для найма 8 грифов в неделю. Пополнение приходит в первый день каждой недели и просто плюсуется к остатку (если вы не забрали всех воинов).

Характеристику Growth можно увеличивать, совершенствуя форт последовательно до Citadel и Castle. Citadel добавляет 50% к характеристике Growth (в примере с грифами вам будет доступно для найма уже 11 грифов), а Castle – 100% (15 грифов). Кроме того, в городах некоторого типа можно строить и здания, увеличивающие и дальше прирост некоторых воинов. В данном случае можно построить Griffin Bastion, что даст прирост по 3 грифа в неделю (таким образом, при наличии Castle можно получать уже 18 грифов в неделю). Иногда возле городов попадаются здания, захват которых увеличивает Growth соответствующих воинов в ближайшем городе. Например, обладание Griffin Conservatory дает дополнительный прирост 2 грифа в неделю. (Однако это не означает, что абсолютно все грифы из Griffin Conservatory будут автоматически переходить в город: за дополнительным пополнением вам всё равно ещё надо наведываться в это здание.)

Любое здание, «производящее» воинов, можно совершенствовать. После этого вам становятся доступны более совершенные модели прежних воинов. Так, Griffin Tower можно усовершенствовать до Upg. Griffin Tower и нанимать там уже королевских грифов, обладающими лучшими показателями атаки, защиты и скорости, чем обычные грифы. Плюс обычно добавляются какие-либо спецспособности. Кстати, замечено, что иногда имеет смысл совершенствовать воинов лишь при условии, что вы стараетесь пользоваться их новоявленными спецспособностями. В противном случае апгрейд (а значит и дополнительные расходы) будет неэффективен.

Старые модели воинов также можно совершенствовать, если привести данных воинов в тот город, который производит усовершенствованные модели. Для этого щёлкните **левой** кнопкой мыши по старой модели и нажмите на кнопку «upgrade». Затем вам придется доплатить разницу в стоимости моделей.

## ЗДАНИЯ ОБЩЕГО ТИПА

Город каждого типа обладает уникальным набором зданий. Однако есть и совершенно одинаковые зданий. К их числу относятся Village Hall (с апгрейдами Town Hall, City Hall, Capitol), Fort (с апгрейдами Citadel и Castle), Tavern, а также Mage Guild и Marketplace.

О Village Hall (с апгрейдами) уже было сказано всё – это здание просто обеспечивает приток денег в вашу казну. Но во всём королевстве может быть только одна столица (Capitol).

Fort, Citadel и Castle дают бонус к Growth (о чем говорилось выше) и повышают обороноспособность города. Форт дает городу крепостные стены, цитадель добавляет центральную башню и ров с водой, а замок добавляет две стрелковые башни и повышает прочность крепостных стен.

Таверна, помимо того, что в ней можно нанимать героев, служит своеобразным «шпионским центром»: в ней можно узнать слухи и получить информацию о противнике (жмите на кнопку Thieves' Guild), причем эта информация будет тем полнее, чем больше таверн в вашем королевстве. Кроме того, таверна увеличивает мораль войск, обороняющих город (+1 Morale).

Mage Guild. Магическая башня поставляет магические заклинания (magic spells). Башню можно несколько раз совершенствовать (вплоть до 5-го уровня для большинства типов городов). Тогда башня будет давать заклинания более высокого уровня (более



мощные, но и более дорогостоящие). Каждая башня дает весьма небольшой набор заклинаний (причем этот набор определяется случайным образом). Герой, побывавший в городе с магической башней, автоматически выучивает ранее неизвестные ему заклинания.

Marketplace. На рынке можно обменивать любые ресурсы. Только это накладно, так как «курс обмена» всегда невыгоден. Поэтому пользоваться рынком имеет смысл лишь в том случае, если вам катастрофически не хватает какого-то ресурса или вы буквально завалены каким-то своим ресурсом, который не знаете, куда деть. Чем больше рынков в вашем королевстве, тем лучше обменный курс.

### ЧАСТО ВСТРЕЧАЮЩИЕСЯ ЗДАНИЯ

В городах всех типов, кроме Dungeon, можно строить кузницу (Blacksmith). Кузница поставляет одну из «боевых машин»:

Баллисту (Ballista) – в городах типа Castle;

Тележку с боеприпасами (Ammo Cart) – в городах типа Inferno, Stronghold и Tower;

Полевой госпиталь (First Aid) – в городах типа Fortress, Necropolis и Rampart.

Во всех городах, кроме Inferno и Stronghold, можно строить Resource Silo, дающую еженедельно немного ресурсов:

+1 Wood, +1 Ore – в городах Castle, Fortress и Necropolis;

+1 Sulfur – в Dungeon;

+1 Crystal – в Rampart;

+1 Gem – в Tower.

Все прочие здания уникальны. Прочесть о них подробнее можно в Help'е, в разделе Section III – Town and Creature Reference.

## ГЕРОИ

### ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

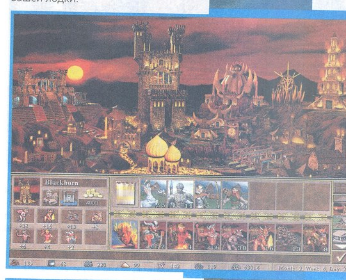
Все действия в игре выполняются героями. Только герои во главе со своими армиями могут путешествовать по карте, собирать ресурсы, находить артефакты, посещать разные полезные места, завоевывать города и расширять границы ваших владений. Только герои могут разучивать и применять магические заклинания. Все герои делятся на 16 типов. Каждый тип города «поставляет» по 2 типа героя (один тип – «крутой» вояка, другой – специалист по магии): Knight & Clerick (Castle), Overlord & Warlock (Dungeon), Beastmaster & Witch (Fortress), Demoniac & Heretic (Inferno), Death Knight & Necromancer (Necropolis), Ranger & Druid (Rampart), Barbarian & Battle Mage (Stronghold), Alchemist & Wizard (Tower).

**Опыт.** Выигрывая сражения, герои набираются опыта (experience). С ростом опыта повышается уровень героя: увеличивается на единицу одна из основных характеристик и добавляется одна дополнительная способность (либо увеличивается её уровень). Герои могут получать experience и из сундучков (chests), разбросанных по всей карте. Попадаются и разные полезные места (типа Learning Stone), посещение которых тоже добавляет опыта.

**Движение.** Скорость движения героя по карте определяется скоростью передвижения самого медленного отряда в его армии. Кроме того, некоторые участки местности (rough, sand, swamp, snow) замедляют движение. Дороги всегда ускоряют движение. Герои, обладающие дополнительными способностями pathfinding и logistic, получают бонусы к скорости передвижения. Посещение конюшен (stables) увеличивает запас хода на всю оставшуюся неделю. Наконец, имеются артефакты, ускоряющие движение по суше и/или морю. Иногда попадаются и телепортеры (monolith), мгновенно перебрасывающие героя со своей армией в какую-то другую часть карты.

**Подземный уровень.** На многих картах имеется подземный уровень (subterranean level), попасть в который (и выйти из него) можно с помощью subterranen gates.

**Море.** Герои могут путешествовать по морю на лодках (boats). Одна лодка вмещает только одного героя (с его армией, разумеется). Лодки можно строить в городах, находящихся на берегу моря (для этого в городе должен быть построен shipyard). Кроме того, корабельные верфи (shipyards) могут попадаться и просто так на берегу моря – в них можно строить лодки за те же деньги. Лодки также можно «созывать» с помощью магического заклинания Summon Boat (тогда с вероятностью в 50% будет переброшена одна из ваших незанятых лодок; если у вас вообще нет лодок либо они заняты другими героями, тогда заклинание, разумеется, не сработает). Если же вы будете экспертом в магической сфере, отвечающей за вызов лодки, то лодка будет создана из ничего! Наконец, могут попадаться на берегу моря и просто «бесхозные» лодки (возможно, оставленные другими героями). Обладание маяком (lighthouse) увеличивает скорость передвижения по морю. Герои с дополнительной способностью Navigation быстрее передвигаются по морю. На море также могут попадаться «телепортеры» (whirlpool), мгновенно перебрасывающие героя из одной точки другую. Однако помните, что «телепортеры» или водовороты могут утопить часть вашей армии – своеобразная плата за мгновенное перемещение вашей лодки.




### ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

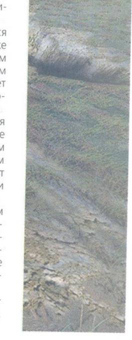
Каждый герой обладает четырьмя основными характеристиками:

**Attack** (атака) – плюсуется к соответствующей характеристике всех отрядов армии героя; чем больше показатель attack, тем больший урон противнику будет причинять армия героя. Подробности в разделе «СРАЖЕНИЯ»;

**Defense** (защита) – плюсуется к соответствующей характеристике всех отрядов армии героя; чем больше показатель defense, тем меньший урон противник может нанести армии героя. Подробности в разделе «СРАЖЕНИЯ»;

**Power** (сила магии) – чем больше этот показатель, тем сильнее эффект от применения магических заклинаний (наносят больший уровень или длятся большее число ходов). Подробности в разделе «МАГИЯ»;

**Knowledge** (знание магии) – по сути дела, это запас маны героя. Подробности в разделе «МАГИЯ».



Кроме того, имеются ещё две «глобальные» характеристики, относящиеся к герою и всей его армии (эти характеристики не растут по мере накопления опыта; за ними можно проследить по экрану героя, а чтобы попасть на этот экран, дважды щёлкните **левой** кнопкой мыши по фигурке или портрету героя):



**Morale** – мораль, играет важную роль в сражениях. Воины с низким уровнем морали могут замереть на месте, пропустив свой ход, а воины с высокой моралью могут ходить два раза подряд. Показатель морали может сильно колебаться, а значит, и серьезно повлиять на исход сражения. На мораль влияют следующие факторы. Если «нечисть» (undead) перемешана с «нормальными» воинами в одной армии, то мораль падает на единицу. Мораль повышается на единицу, если все воины из города одного типа. Если же в одной армии встречаются воины из трёх типов городов, то мораль падает на единицу; если из четырёх типов городов, то падает на 2 и т. д. Герои с дополнительной способностью Leadership обладают повышенным уровнем морали. На карте часто встречаются разные полезные места (типа Temple), посещение которых увеличивает мораль в предстоящем сражении. Наконец, имеются артефакты, повышающие показатель морали (например, Crest of Valor дает +1 Morale).

**Luck** – удача, также важна в сражениях. Чем выше удача (она может колебаться от 0 до 3), тем выше вероятность того, что отряд нанесет урон двойной силы. Герои с дополнительной способностью Luck обладают большей удачей. На карте часто встречаются разные полезные места (типа Faerie Ring), посещение которых увеличивает удачу в предстоящем сражении. Наконец, имеются артефакты, повышающие показатель морали (например, Clover of Fortune дает +1 Luck). Бывают случаи и отрицательного значения удачи – в результате примения заклятья Misfortune или из-за посещения героем безобидного (на первый взгляд) пруда. Тогда урон от их атаки уменьшится вдвое.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ

Каждый герой может овладеть восемью дополнительными способностями (secondary skills). Каждая из них дает некий бонус, причем этот бонус тем больше, чем выше уровень seconday skill (Basic, Advanced или Expert). При переходе на следующий уровень seconday skill (что происходит по мере накопления опыта) герой получает новую способность (или повышает уровень уже имеющейся). Кроме того, имеются полезные места (типа Witch Hut), посещение которых дает новую способность на уровне Basic.

Всего же дополнительных способностей насчитывается 28:

**Offence** – увеличивает урон, наносимый войсками героя (только в рукопашной схватке; на стрелков это не распространяется). Basic: +10%, Advanced: +20%, Expert: +30%.

**Armorer** – уменьшает урон, наносимый войскам героя. Basic: -5%, Advanced: -10%, Expert: -15%.

**Leadership** – повышает мораль войск. Basic: +1 Morale; Advanced: +2 Morale; Expert: +3 Morale;

**Luck** – повышает удачу войск. Basic: +1 Luck; Advanced: +2 Luck; Expert: +3 Luck;

**Learning** – увеличение всех experience points, получаемых героем. Basic: на 5%; Advanced: на 10%; Expert: на 15%;

**Archery** – увеличивает урон, наносимый стрелками. Basic: +10%, Advanced: +20%, Expert: +30%;

**Artillery** – увеличивает убойную силу баллисты и позволяет герою (то есть вам) выбирать мишень для стрельбы. Basic: с вероятностью в 50% баллиста нанесет урон двойной силы; Advanced: с вероятностью в 75% баллиста нанесет урон двойной силы; Expert: баллиста наверняка нанесет урон двойной силы;

**Ballistics** – увеличивает убойную силу катапульты и позволяет герою (то есть вам) выбирать мишень для стрельбы. Basic: с вероятностью в 60% катапульта поразит цель, причем вероятность нанести максимальный урон повышается до 50%; Advanced: то же самое, что и на уровне Basic, только катапульта делает два выстрела подряд; Expert: катапульта стреляет два раза подряд, причем вероятность поражения цели увеличивается до 75%;

**First Aid** – увеличивает эффективность лечения в полевом госпитале (First Aid Tent). Позволяет герою самому определять объект лечения. Basic: восстанавливает до 50 health points (здоровья); Advanced: восстанавливает до 75 h.p.; Expert: до 100 h.p.;

**Tactics** – позволяет герою переставлять отряды до начала сражения. Basic: в пределах первых трёх рядов, Advanced: в пределах первых пяти рядов, Expert: в пределах первых семи рядов;

**Necromancy** – когда герой выигрывает сражение, то часть убиенных воинов противника пополняют его армию в качестве скелетов. Basic: 10%, Advanced: 20%, Expert: 30%. Если заняты все слоты, а в вашей армии есть только «усовершенствованные скелеты», то в вашу армию вольются эти «усовершенствованные модели», но в меньшем количестве;

**Logistics** – увеличивается дальность хода по суше. Basic: +10%, Advanced: +20%, Expert: +30%;

**Pathfinding** – уменьшает штраф за движение по пересеченной местности, болотам, пескам и заснеженным территориям;

**Navigation** – увеличивается дальность хода по морю. Basic: +50%, Advanced: +100%, Expert: +150%;

**Scouting** – увеличивает «радиус» обзора героя. Basic: на 1 клеточку, Advanced: на 2, Expert: на 3;

**Diplomacy** – повышает дипломатические способности героя, в результате чего увеличивается вероятность, что нейтральные воины перейдут на его сторону. Кроме того, понижается цена выкупа при сдаче неприятельскому герою. Basic: 25% нейтралов изъявляют желание присоединиться вместо того, чтобы бежать с поля боя; цена откупа понижается на 20%. Advanced: 50% нейтралов изъявляют желание присоединиться; цена откупа понижается на 40%. Expert: все нейтралы изъявляют желание присоединиться; цена откупа понижается на 60%;

**Estates** – герой начинает приносить ежедневно некоторое коли-

чество золота. Basic: 125 золотых в день; Advanced: 250 золотых в день; Expert: 500 золотых в день;

**Wisdom** – позволяет герою разучивать заклинания выше определенного уровня. Basic: выше 2-го, Advanced: выше 3-го, Expert: доступны заклинания всех уровней;

**Intelligence** – увеличивает максимальный запас маны героя. Basic: на 25%; Advanced: на 50%; Expert: на 100% (то есть максимальный запас маны удваивается);

**Mysticism** – увеличивает число spell points (единиц маны), восстанавливаемых героем за день. Basic: 2 единицы в день, Advanced: 3 ед. в день, Expert: 4 ед.;

**Scholar** – позволяет героям при встрече обмениваться заклинаниями. Basic: передаются заклинания 2-го уровня и ниже; Advanced: заклинания 3-го уровня и ниже; Expert: 4-го уровня и ниже;

**Eagle Eye** – дает герою шанс выучить неизвестное заклинание, примененное в бою противником. Basic: шанс в 40% выучить заклинание 2-го уровня или ниже; Advanced: шанс в 50% выучить заклинание 3-го уровня или ниже; Expert: шанс в 60% выучить заклинание 4-го уровня или ниже;

**Resisitance** – магическая защита, повышает вероятность того, что вражеская магия не окажет никакого воздействия на ваши войска. Basic: до 5%, Advanced: до 10%, Expert: до 15%;

**Sorcery** – увеличивает урон, наносимый заклинаниями. Basic: на 5%, Advanced: на 10%, Expert: на 15%;

**Air Magic** – увеличивает эффективность применения магии из школы Air (заклинания стоят меньше и наносят больший урон);

**Earth Magic** – увеличивает эффективность применения магии из школы Earth;

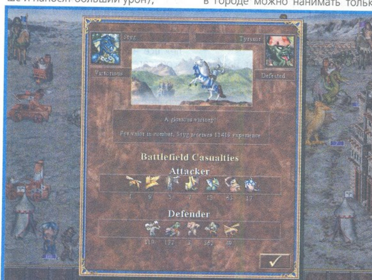
**Fire Magic** – увеличивает эффективность применения магии из школы Fire;

**Water Magic** – увеличивает эффективность применения магии из школы Water.

Последнее замечание: при переходе на следующий уровень вам дается возможность выбора, какую способность приобрести или развить (одну из двух). Если ваш герой специализируется на магии, то есть смысл развивать в первую очередь Intelligence, Sorcery и Mysticsm, а если он «крутой» вояка, то лучше идти по линии развития Offence, Armorer, Archery, Leadership, Luck. В любом случае всегда полезно развивать Logistic (так как зачастую приходится догонять героев противника или убегать от них). Очень кстати любому герою иметь Tactics (даже начальный уровень basic дает очень много – здесь важна сама возможность перестраивать свои ряды, сообразуясь с тем, какая предстоит битва). И, как правило, мало пользы приносит Eagle Eye и Navigation. А способность Necromancer имеет смысл развивать только necromancer'у (и в его случае она весьма ценна).

## ТИПЫ ГЕРОЕВ

Герои делятся на 16 типов, и это деление не формальное. Считается, что каждый тип города как бы «поставляет» два типа героев, один из которых специализируется на магии, а другой – на грубой силе (а поскольку есть 8 типов городов, то и получается 8x2=16 типов героев). Сказанное не означает, что в городе можно нанимать только двух «родных» типов героев. А «родственность» заключается лишь в том, что изначально герой приводит с собой небольшую армию воинов как раз того типа, что можно набрать в «родственном» городе.




Однако главное отличие между типами героев заключается в другом. Как уже об этом говорилось, с повышением уровня героя увеличивается на единицу одна из его основных характеристик. Какая именно? А вот это и зависит от типа героя. Рыцарь (knight) ниже десятого уровня с вероятность в 40% повысит свои характеристики Attack или Defense и лишь с вероятностью 10% – характеристики Power или Knowledge. Всю таблицу «раскладов вероятностей» можно найти в Help'e, в разделе Section II – Skills. А мы укажем только общие закономерности. Их две. Первая: герои, тяготеющие к магии, с большей вероятностью получают +1 Power или +1 Knowledge, а крутые вояки скорее получат +1 Attack или +1 Defense. Вторая: после достижения 10-го уровня эта тенденция сглаживается: у вояк увеличивается вероятность поднатореть в Power или Knowledge, а у магов – в Attack или Defense.




Кроме того, каждый герой обладает индивидуальностью, так как имеет какую-то специфическую особенность (speciality). Например, друид Eleshar получает пятипроцентный бонус за каждый свой уровень к дополнительной способности Intelligence.

## МАГИЯ

Магические заклинания могут применять только герои. Заклинания разучиваются, как правило, в Mage Guilds (которые строятся

в городах). Каждая Mage Guild поставляет весьма ограниченный набор заклинаний (этот набор определяется случайным образом). Чтобы выучить эти заклинания, герою достаточно только зайти в город. Необходимое условие – герой должен уже иметь книгу заклинаний (spell book), которую изначально имеют не все герои (например, нет у тех, которые развиваются по линии «крутых» вояк). Если у героя нет spell book, тогда щёлкните **левой** кнопкой мыши по изображению Mage Guild на экране города. Появится панель, на которой вы сможете купить указанную книгу за 500 золотых. Кроме того, на карте встречаются полезные места (типа Shrine of Magic Gesture), в которых тоже можно узнавать новые заклинания. Герои, обладающие дополнительной способностью Scholar, могут обмениваться заклинаниями при встрече друг с другом.





При использовании заклинаний расходуется мана (spell points), и чем мощнее заклинание, тем больше маны оно требует. Запас маны героя определяется его характеристикой Knowledge, помноженной на 10 (если у героя Knowledge равна 3, то запас его маны составляет 30 у. е.). Запас маны полностью восстанавливается, если герой переночует в городе с уже построенной Mage Guild. Иначе, «естественным» образом, мана восстанавливается со скоростью 1 у. е. в день. Правда, если герой обладает дополнительной способностью Mystic, то скорость регенерации маны возрастает до 2, 3 или 4 у. е. в день (в зависимости от уровня Mystic). Наконец, герой, посетивший магический колодец (magic well), сразу же и полностью восстанавливает весь запас маны, а magic spring удваивает запас маны (как и mana vortex – это здание можно строить в городах типа Dungeon).

Все магические заклинания делятся на пять уровней. Чтобы получить заклинание более высокого уровня, надо сделать апгрейд Magic Guild. Однако герой может разучивать заклинание выше второго уровня лишь в том случае, если он обладает дополнительной способностью Wisdom. Кроме того, все заклинания делятся на четыре школы: Fire, Air, Earth и Water. Это деление во многом условное, так как герой не должен обладать какой-либо «специализацией», чтобы иметь возможность изучать заклинания из той или иной школы. Смысл этого деления следующий. Во-первых, герой может обладать дополнительной способностью Fire Magic, Air Magic, Earth Magic или Water Ma-gic. В этом случае он может более эффективно применять заклинания из соответствующей школы. Во-вторых, некоторые существа обладают врожденным иммунитетом к заклинаниям из той или иной школы. Например, на Efreets совершенно не действует магия Fire. В-третьих, имеются артефакты, усиливающие или ослабляющие заклинания из той или иной школы. К примеру, Orb of Firnament увеличивает на 50% урон, наносимый магией Air.

Наконец, все заклинания делятся на боевые (подробности в разделе «СРАЖЕНИЯ») и те, что применяются в пути. В последнем случае надо щёлкнуть по кнопке Cast Spell на основном экране.

Полный перечень заклинаний приводится в Help'е, в разделе Section III – Spell Reference.

## СРАЖЕНИЯ

Сражения происходят на гексагональной доске (для лучшей ориентировки «включите» изображение шестигранников, с этой целью щёлкните по кнопке Combat Options и выберите View Hex Grid). Нападающая сторона всегда располагается слева, а защищающаяся – справа. Герои не принимают непосредственного участия в сражениях. Они могут лишь бросать магические заклинания.

### РАССТАНОВКА СИЛ

Если ваш герой обладает дополнительной способностью Tactics (точнее, если его уровень Tactics выше соответствующего уровня противника), то перед началом самой битвы вы можете как угодно переставить своих воинов (в пределах первых 3, 5 или 7 рядов – в зависимости от уровня). Как только добьётесь нужной расстановки, щёлкните по кнопке Start Combat, и сражение начнется.

### ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДА

Ходы делаются поочередно. Право первого хода принадлежит самым быстрым отрядам (с большей характеристикой speed), причем преимущество (при равной скорости) отдается нападающей стороне. Рассмотрим такой пример. Предположим, ваша армия, состоящая из halberdiers [speed=6], marksmen [6], royal griffins [9], zealots [7] и champions [9], напала на армию, состоящую из infernal troglodytes [5], evil eyes [7], minotaur kings [8], manticore [7] и scorpicores [11]. Тогда порядок ходов будет таким: scorpicores [11], royal griffins [9], champions [9], minotaur kings [8], zealots [7], evil eyes [7], manticore [7], halberdiers [6], marksmen [6], troglodytes [5]. Пояснение: самый быстрый отряд – это scorpicores [11], так что первыми ходят именно они, несмотря на то, что напали вы; следующая скоростная группа – это royal griffins [9] и champions [9], и поскольку у противника нет отрядов со скоростью 9, то вы ходите два раза подряд; затем идут minotaurs kings – единственный отряд со скоростью 8 (то есть ходите опять вы, а противник ждет); в следующей группе [7] есть отряды как у вас, так и у противника, но поскольку инициатива принадлежит нападающему, то сначала вы сможете двинуть своих zealots, на что противник ответит ходами evil eyes и manticore; далее – очевидно. На этом весь «цикл» ходов заканчивается, и в новом «цикле» всё начинается опять с ходов scorpicores.

Но вам нет необходимости делать подобные просчеты. Компьютер автоматически определяет очередность ходов, и если настал черед ходить какому-то вашему отряду, то оный отряд выделяется желтым ободком. Единственное, что вы можете сделать, так это пропустить ход выделенного отряда, нажав на кнопку Wait (тогда отряд сможет пойти только в самом конце «цикла»), либо вообще отказаться от хода (жмите на клавишу **Пробел**). В последнем случае считается, что отряд перешел в защитный режим, так что его характеристика Defense увеличится на 20%.

На очередность ходов может влиять состояние морали. При низком уровне морали отряд может замереть на месте и тем самым потерять право хода. При высоком уровне морали отряд может пойти два раза подряд.

## ХОД

За один свой ход каждый отряд может пойти, атаковать, пойти и атаковать, выстрелить (если есть соответствующее оружие) или применить специальную особенность (если она у него есть).

Дальность хода определяется показателем speed (это попросту число клеточек, на которое можно пойти), а также географическим положением, то есть наличием препятствий (типа гор, деревьев или крепостных стен), через которые не могут перейти пешие воины (летающим юнитам все препятствия, включая крепостные стены, не являются помехой, они могут свободно перелетать через них). Но вам опять же не нужно ничего просчитывать: все доступные клеточки автоматически выделяются более темным цветом. Чтобы пойти куда-то, надо навести туда курсор и щёлкнуть **левой** кнопкой мыши.

Если в пределах хода есть противник, то можно пойти и атаковать его. Для этого наведите курсор на противника (курсор должен принять форму меча) и щёлкните **левой** кнопкой мыши. Только учтите, что, как правило, можно нападать сразу с нескольких направлений: ориентация курсора-меча будет указывать на ту клеточку, с которой будет совершено нападение.

Стреляющие юниты могут стрелять лишь тогда, когда ни на одной из соседних клеточек не находится противник и если не кончился запас боеприпасов (стрел и т. п.). Чтобы выстрелить, наведите курсор на мишень (курсор должен принять форму стрелы) и нажмите на **левую** кнопку мыши. Если противник находится слишком далеко или на пути встречается какое-либо препятствие, тогда стрелки нанесут только половинный урон. Но вам ничего не нужно высчитывать: в этом случае курсор принимает вид надломленной стрелы. Если же на соседней клеточке находится противник, то стрелять уже нельзя (даже по нему), но зато можно вступить с ним в рукопашную схватку. Правда, в этом случае стрелки наносят (как правило) только половинный урон.

Некоторые воины обладают некоторыми специальными особенностями. Так, например, pit lords могут воскрешать павших воинов. Применение специальной особенности засчитывается за полный ход (нельзя передвинуться на несколько клеточек, а затем применить специальную особенность: либо то, либо другое).

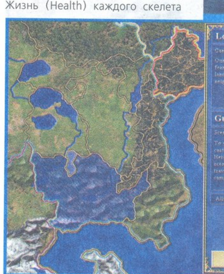
## ПОДСЧЕТ УРОНА

Величина наносимого урона определяется показателем Damage, который всегда колеблется в некоторых пределах. Например, у грифов Damage равен 3–6. Это означает, что каждый гриф при своем ударе наносит урон от 3 до 6 у.е. Конкретная величина урона для каждого грифа определяется компьютером случайным образом. Поэтому отряд из 10 грифов может нанести урон от 30 до 60 у. е.

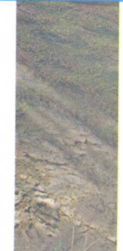
Но на самом деле всё чуть сложнее. Дело в том, что величина наносимого урона всегда модифицируется показателями Attack и Defense нападающего и защищающегося отряда. Конкретно: (1) если Attack нападающего отряда больше Defense защищающегося отряда, тогда величина наносимого урона **увеличивается** на 5% за каждую единицу разницы Attack-Defense (но в любом случае она не может превысить 400%); (2) если Attack нападающего отряда меньше Defense защищающегося отряда, тогда величина наносимого урона **уменьшается** на 2% за каждую единицу разницы Defense-Attack (но в любом случае она не может опуститься ниже 30%). Пусть, к примеру, 10 грифов (Attack=8, Defense=8) напали на 10 скелетов (Attack=6, Defense=6). Поскольку Attack грифов больше Defense скелетов на 2 единицы, то величина наносимого грифами урона увеличивается на 2x5%, то есть на 10%. В результате она составит от 33 до 66 у. е. Что же будет со скелетами? Жизнь (Health) каждого скелета равна 6, значит, «суммарный запас жизни» их армии: 6x10=60. И вот им наносится урон от 33 до 66. В лучшем для скелетов случае они потеряют 33 единицы Health, и у них останется 60-33=27 «суммарного запаса жизни». Поскольку 27=4x6+3, то это означает, что в живых останутся 5 скелетов: 4 полностью здоровых и один раненый (с Health=3). (Но раненый дерется с той же силой, что и здоровый, просто его убить легче.) В худшем же для скелетов случае им будет нанесен удар в 66 у.е., которого они не смогут вынести.

Но и это ещё не всё. Дело в том, что к показателям Attack и Defense воинов плюсуются соответствующие показатели Attack и De-





fense их героев. Пусть в рассмотренном выше случае грифы воюют под предводительством героя с Attack=2, а у героя скелетов Defense=9. Тогда модифицированный показатель Attack грифов будет 8+2=10, а модифицированный показатель Defense скелетов возрастет до 6+9=15. Ситуация изменилась: теперь Attack нападающих меньше Defense защищающихся на 5 единиц. Следовательно, величина наносимого грифами урона уменьшится на 5x2%, то есть на 10%, что составит от 27 до 54 у.е. Как видно, теперь в любом случае останется «в живых» хотя бы один скелет.



Если Luck больше 0, то есть вероятность, что отряду подвернется удача и он нанесет урон **двойной** силы (в последнем примере с грифами: от 54 до 108 у.е.).

Наконец, имеются магические заклинания и артефакты, модифицирующие Damage, Attack или Defense. Например, «благословленные» отряды (магия Bless) наносят удар **максимальной** силы, а «сглаженные» (магия Curse) – удар **минимальной** силы.

## ПРИМЕНЕНИЕ МАГИИ

За один «цикл» ходов герой может применить только одно заклинание. Чтобы сделать это, нажмите на кнопку Cast Spell. Появится магическая книга (spell book), из которой можно выбрать любое заклинание (если у вас достаточно маны), щёлкнув по нему **левой** кнопкой мыши (саму книгу можно листать, щёлкая **левой** кнопкой мыши по загнутому углу книги). Если заклинание «глобального» действия (типа Armageddon), то оно сработает сразу же. Если это усиливающее (типа Bless) или ослабляющее заклинание (типа Curse), тогда надо указать, соответственно, свой отряд или отряд противника, к которому вы хотите применить заклинание, наведя на него курсор. Если цель выбрана верно, тогда курсор примет форму раскрытой книги, а вам останется только нажать на **левую** кнопку мыши. Наконец, бывают заклинания, «бьющие по площадям» (типа Cold Ring), их можно применять где угодно, а область их воздействия выделяется темным цветом.

Сила или продолжительность действия заклинания определяется показателем Power героя. Например, заклинание Magic Arrow наносит урон, равный десятикратному значению Power плюс ещё 10 (то есть при Power=5 урон равен 60). Если же заклинание не непосредственно боевое, а только усиливает или ослабляет воинов, то оно длится ровно столько «циклов», какова Power наложившего его героя. Заметьте, что магия наносит прямой урон, не зависящий от показателя Defense того отряда, к которому она применяется (например, если Magic Missile должна нанести урон 60, то точно такой урон она и нанесет, независимо от защищенности отряда).

Применяя заклинания, учтите, что многие воины обладают врожденным иммунитетом к некоторым видам магии. Так, например, совершенно бесполезно бить Efreets огненными шарами (fireballs), так как на этих тварей вообще не действует магия из школы Fire. Другие воины могут обладать частичным иммунитетом (Resistance), но уже по отношению ко всем заклинаниям. Например, гномы (dwarves) обладают Resistance в 20%, то есть с вероятностью в 20% (в одном случае из пяти) на них вообще не подействует какое-либо заклинание.

Наконец, имеются артефакты, повышающие сопротивляемость к магии либо усиливающие её воздействие. Например, Surcoat of Counterpoise повышает Resistance на 10%, а Orb of Firmament увеличивает на 50% эффект от применения магии из школы Air. Некоторые артефакты дают иммунитет всей армии по отношению к каким-то заклинаниям. Например, если герой обладает артефактом Pendant of Dispassion, то его воины не подвержены Berserk'у.

## ОСАДА ГОРОДОВ

Если в городе построен Fort, Citadel или Castle, тогда при атаке на него обороняющиеся оказываются под защитой крепостных стен. Более того, цитадель добавляет центральную башню и ров с водой, а замок дает ещё две стрелковые башни и повышает прочность крепостных стен. Атакующей стороне автоматически придается катапульта.

Крепостные стены играют роль препятствия: через них не могут пройти пешие воины, а эффективность стрельбы через стены понижается вдвое (вдвое меньше наносимый урон). Но летающие юниты могут спокойно перелетать через стены. Кроме того, защитники могут свободно выходить навстречу врагу через навесной мост.

Единственный способ пешим юнитам прорваться в город – через брешь, пробитую катапультой. Катапульта стреляет один раз за «цикл» и с некоторой вероятнос-



тью может разрушить один фрагмент стены (или одну из башен). Вы можете управлять катапультой лишь в том случае, если ваш герой обладает дополнительной способностью Ballistic (вероятность разрушения стены тем выше, чем выше уровень этой способности).

Водяной ров (если он есть) служит своеобразным тормозом: любой юнит, попавший в ров, автоматически теряет весь оставшийся запас хода (пеший юнит может преодолеть водяной ров как минимум за два хода). Помимо этого, у созданий, оказавшихся во рву, автоматически уменьшается Defence skill.

Из башен ведется автоматический обстрел нападающих (один раз за «цикл»), пока эти башни не будут разрушены. Чем больше в городе построено зданий (включая апгрейды), тем больше убойная сила башен.

## СРАЖЕНИЯ С НЕЙТРАЛАМИ

Это то, чем вам предстоит заниматься большую часть времени, так как почти все стратегические проходы и подступы к полезным местам блокируются отрядами нейтральных монстров. Прежде чем бросаться в битву, узнайте, с кем вам предстоит сражаться. Для этого наведите курсор на отряд монстров и нажмите на **правую** кнопку мыши. Появится информация о типе монстров и будет приблизительно указано количество:

Few: от 1 до 4
Several: от 5 до 9
Pack: от 10 до 19
Lots: от 20 до 49
Horde: от 50 до 99
Throng: от 100 до 249
Swarm: от 250 до 499
Zounds: от 500 до 999
Legion: свыше 1 000

Однако встреча с монстрами может закончиться и мирным путем. Во-первых, если ваши силы примерно равны и в вашей армии есть воины того же типа, что и монстры, то монстры с большой вероятностью захотят присоединиться к вам. Во-вторых, если ваша армия гораздо сильнее отряда монстров, монстры либо обратятся в бегство, либо предложат присоединиться к вам за определенную сумму (вероятность такого исхода тем больше, чем выше уровень Diplomacy вашего героя). Но вы всегда можете отказаться от мирных сделок и вступить в сражение ради приобретения опыта. Приобретенный опыт примерно равен стоимости монстров, поделенной на 10.

Точное число монстров, а также их желание присоединиться к вам можно узнать с помощью магии Visions.

## БОЕВЫЕ МАШИНЫ

Имеются три типа боевых машин, которые могут дополнительно придаваться во время боя каждому герою:

Ballista – баллиста, стреляет один раз за «цикл»; выстрел происходит автоматически (компьютер сам выбирает мишень), если герой не обладает дополнительной способностью Artillery. Если же герой обладает указанной способностью, тогда вы получаете возможность самостоятельно выбирать цель стрельбы; чем выше уровень Artillery, тем выше вероятность того, что баллиста нанесет двойной урон;

First Aid Tent – полевой госпиталь, служит для восстановления здоровья раненых. Если ваш герой обладает дополнительной способностью First Aid, тогда вы получаете возможность выбирать, кого лечить (в противном случае компьютер делает это автоматически). Чем выше уровень First Aid, тем больше h.p. можно восстановить (от 50 до 100). Лечить можно только один раз за «цикл» ходов;

Ammo Cart – обеспечивает неограниченный запас боеприпасов для всех стреляющих воинов.

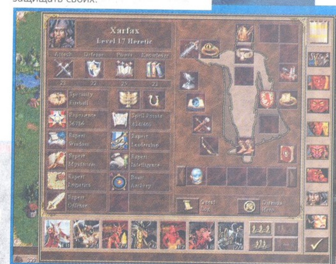
Боевые машины не могут двигаться во время боя, но их можно уничтожить, как и любой другой юнит.

Боевые машины можно покупать в тех городах, где построена кузница (Blacksmith). Только учтите, что каждая кузница поставляет только какой-нибудь один вид боевых машин в зависимости от типа города. Кроме того, в некоторых сценариях попадаются Machine Factory, где можно купить на выбор любую машину.

## ТАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ

Один из основных принципов ведения боя – всем скопом на одного. Дело в том, что каждый юнит, как правило, только один раз отвечает ударом на удар. (Бывают исключения: например, грифы могут контратаковать 2 раза, а королевские грифы – неограниченное число раз.) Если, к примеру, три ваших отряда друг за другом атакуют один и тот же отряд противника, тогда «получит сдачи» только первый напавший, а два остальных нанесут удары совершенно безвредно для себя. Поэтому всегда подгадывайте так, чтобы один и тот же отряд противника мог быть атакован сразу несколькими вашими отрядами. С этой целью бывает иногда выгодно выждать (жмите на кнопку Wait), пока противник сам не подойдет поближе.

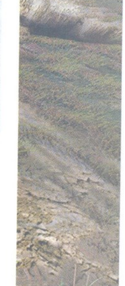
Второй принцип: блокировать стрелков противника и защищать своих стрелков. Дело в том, что стреляющие отряды в рукопашном бою наносят противнику, как правило, только половинный урон по сравнению со случаем, когда они стреляют по нему. (Хотя бывают исключения: например, к титанам это не относится.) Поэтому рекомендуется самых быстроходных воинов бросать на стрелков противника, а с помощью тихоходных защищать своих.




## ИТОГ СРАЖЕНИЙ

Сражение заканчивается, как правило, тогда, когда полностью будет разгромлена армия одного из героев. Но есть ещё две возможности. Первая: герой может сдаться (surrender) другому герою. В этом случае он платит выкуп за вывод оставшейся части армии и сохраняет все свои артефакты. Вторая: герой бежит (retreat) с поля боя. В этом случае он ничего не платит, зато теряет всю армию; артефакты остаются при нём. Если же армия героя была полностью разбита, тогда все его артефакты переходят к герою-победителю.

В любом случае герой не «умирает», а поступает в «общий котел» рекрутов, так что может быть снова нанят в любом из городов (весь опыт и все умения героя сохраняются).





## АРТЕФАКТЫ

Артефакты – это волшебные предметы, усиливающие героя и его армию. Артефакты обычно разбросаны по всей карте, и подступы к ним достаточно хорошо охраняются (и тем лучше, чем «круче» артефакт). Так что сначала надо перебить охрану. Но даже и после того, как вы «наедете» на артефакт, есть вероятность, что появится скрытая охрана и вам предстоит сражаться ещё. Кроме того, иногда за артефакт предлагают выложить некую сумму денег, и совсем редко артефакт дается только герою, обладающему определенной дополнительной способностью (например, Leadership).

Есть ещё три способа получения артефактов. Первый: если вы полностью разобьёте армию вражеского героя, то все его артефакты (если они есть) перейдут к вам. Второй: в городах типа Dungeon и Tower можно возводить Artifact Merchants и покупать там артефакты за золото или прочие ресурсы. Третий: как правило, артефакт дает Shipwreck Survivour, «выживший в кораблекрушении», а также изредка артефакты попадаются в сундучках (chests).



В HoMM2 была несуразность, что любой герой мог тащить с собой неограниченное число артефактов и все они «работали». В HoMM3 с этим покончено: введена RPG'шная «кукольная система» экипировки героя. Действуют только те артефакты, что надеты на героя: щит, меч, кольчуга, сапоги и пр., и всё в единственном экземпляре. То, что надеть уже нельзя, помещается в слотах под фигурой героя. Если что-то «лишнее», то лучше передать этот артефакт другому герою.

В игре 128 артефактов. Перечислять их все нет никакой надобности. Произведем только общую классификацию.

Самую большую группу (их 38 штук) составляют артефакты, повышающие основные характеристики героев. Имеется 5 мечей/дубинок, повышающих Attack от +2 до +6; 5 щитов, повышающих Defense от +2 до +6; 5 кольчуг, повышающих Power от +1 до +5, и 5 шлемов, увеличивающих Knowledge от +1 до +5. Восемь артефактов повышают сразу Attack и Defense либо Power и Knowledge (от +1 до +4). Шесть артефактов увеличивают сразу все характеристики (от +1 до +6). Наконец, имеются четыре артефакта, повышающие одну характеристику за счет другой: Titan's Gladius дает +12 Attack, -3 Defense; Sentinel's Shield дает +12 Defense, -3 Attack; Thunder Helm дает +10 Knowledge, -2 Power; Titan's Cuirass дает +10 Power, -2 Knowledge.

12 артефактов дают бонус (5%, 10% или 15%) к следующим дополнительным способностям: archery, resistance, necromancy, eagle eye.

Теперь о магии. Имеются четыре книги, дающие обладателю знания всех заклинаний из соответствующей школы. Колпак Spellbinder's Hat дает знание всех заклинаний 5-го уровня.

Spell Scroll приносит знание только какого-то одного заклинания. Имеются 4 Orb'а, увеличивающие на 50% урон, наносимый магией соответствующей школы. Три артефакта увеличивают длительность заклинаний (на 1, 2 и 3 «цикла»). Девять артефактов придают иммунитет к следующим заклинаниям (каждый – по одному): dispel, berserk, blind, curse, death ripple, destroy undead, hypnotize, lightening, forgetfulness; Orb Of Vulnerability устраняет естественную сопротивляемость к магии всех воинов на поле боя. Reconter's Cloak не дает возможности применять в битве заклинания выше второго уровня, а Orb of Inhibition вообще запрещает использование любой магии. Наконец три артефакта увеличивают скорость восстановления маны (по 1, 2 и 3 в день).

Удача и мораль. В этой категории всего 10 артефактов. Три из них повышают мораль на единицу, ещё три – удачу (тоже на единицу). Есть и два «комбинированных»: один дает +1 Luck и +1 Morale, другой дает +3 Luck и +3 Morale. Spirit of Opression делает мораль нейтральной (у обеих враждующих сторон), а Hourglass of the Evil Hour делает нейтральной удачу.

Ресурсы. Имеется по одному артефакту, увеличивающему на единицу поступление каждого ресурса, кроме золота. Для золота же предусмотрено 3 артефакта, дающих 500, 750 и 1 000 gold в день.

«Сборная статуя». Есть 5 артефактов, имеющих вид пяти разных кусков одной статуи (голова, торс и пр.). Данный артефакт надо привезти в любой город, и пусть герой с этим артефактом остается там. Это увеличит прирост воинов соответствующего уровня. Например, Torso of Legion дает +3 к приросту воинов 4-го уровня.

Маневренность. Angel Wings позволяет летать, а Boots of Legion – гулять по воде. Два артефакта увеличивают скорость передвижения по суше, ещё два – по морю. Три артефакта увеличивают скорость передвижения воинов на поле боя (на 1, 2 и 3). Golden Bow позволяет стрелять через препятствия и на любые расстояния без «штрафа».

Сдача (surrender). Три артефакта уменьшают стоимость сдачи. Shackles of War вынуждает биться до победного конца (никто не может сдаться или сбежать с поля боя).

Наконец, 2 артефакта увеличивают (на 1) радиус обзора, а 3 артефакта повышают здоровье всех воинов (на 1 или 2).

«Отрицательные» артефакты, бывшие в HoMM2, теперь вообще отсутствуют.

## ЧАША ГРААЛЯ

Это самый главный артефакт в игре. В ряде сценариев его может не быть вообще, а в некоторых сценариях обладание этим артефактом может быть целью миссии. Чаша Грааля зарыта в земле, и сначала необходимо установить её местонахождение. Для этого собирается карта по отдельным кусочкам. Эти кусочки «даются» обелисками (obelisks). Чтобы получить такой кусочек, один из ваших героев (любой) должен добраться до обелиска. Местоположение артефакта на карте указывается крестиком. Можно и не собирать вообще все кусочки, если вы сможете «опознать» место ещё раньше (только учтите, что на карте не показываются города, шахты и прочие искусственные сооружения).

Как только вам станет ясно, где зарыта Чаша Грааля, направьте в это место одного из своих героев. Затем дайте ему задание «копать», щёлкнув по кнопке Adventure Options, а затем – по Dig. Только учтите, что на раскопки уходит весь день (герой может начать копать только в том случае, если в этот день он вообще не двигался). Вам может и не повезти с первого раза, даже если вы совершенно точно нашли место, отмеченное крестиком. Считается, что карта может быть не совсем точной, так что артефакт может находиться в любой из соседних клеточек. Тогда придется порыться и там.

Как только вы нашли Чашу Грааля, сразу же везите её в один из своих городов (не забывайте, что её у вас могут отбить, как и всякий другой артефакт). Как только Чаша будет доставлена, в городе будет автоматически возведено какое-то Чудо Света, дающее этому городу существенный бонус. Какой именно бонус – это зависит от типа города. Но в городе любого типа Чудо приносит 5 000 золотых в день и увеличивает на 50% скорость прироста воинов в данном городе. Кроме того:

Colossus (Castle): +2 Morale всем героям;

Spirit Guardian (Rampart): +2 Luck всем героям;

Carnivorous Plant (Fortress): +10 Attack и +10 Defense герою, обороняющему этот город;

Warlords' Monument (Stronghold): +20 Attack герою, обороняющему этот город;

Guardian of Earth (Dungeon): +12 Power герою, обороняющему этот город;

Soul Prison (Necropolis): +20% Necromancy всем героям, обладающим этой способностью;

Deity of Fire (Inferno): каждая неделя становится неделей импа;

Skyship (Tower): открывает всю карту, +15 Knowledge герою, обороняющему этот город;

Если город будет завоеван, то и Чудо Света перейдет, естественно, к победителю.

## КВЕСТЫ

В ряде сценариев предусмотрены квесты. Квесты даются в «хижинах» или «деревьях» (Seer's Hut, Paige the Seer).

Квест – это задание найти какой-нибудь артефакт и доставить его владельцу. Это задание дается на группу героев, и взять квест может один герой, найти артефакт – другой, а доставить его по месту назначения – третий. Согласие взять квест вас ни к чему не обязывает. Ничего не произойдет, если вы не выполните задание или оставите артефакт себе. Но всё же лучше возвращать артефакт владельцу, так как вознаграждение бывает очень щедрым. Если вы забыли, в чем заключается квест, щёлкните по кнопке Quest Log на основном экране или на экране героя.

## ПОЛЕЗНЫЕ МЕСТА

Примерно половину своего времени герои заняты тем, что обшаривают на карте всякие полезные места, дающие тот или иной бонус. Ниже мы приводим полный перечень таких мест.

### РЕСУРСЫ

**«Одноразовые» места.** Эти места можно посещать только один раз, после чего они, как правило, исчезают с карты (а если не исчезают, то вторичное их посещение уже ничего не дает).

**Crystal, Mercury, Gems, Sulfur:** дает 3–6 единиц соответствующего ресурса.

**Ore, Wood:** дает 5–10 единиц соответствующего ресурса.

**Gold:** дает от 500 до 1 000 золотых.

**Treasure Chest:** дает золото (от 1 000 до 2 000) или опыт (от 500 до 1 500) – на выбор. Очень редко (с вероятностью в 5%) можно найти артефакт.

**Campfire:** дает от 400 до 600 золотых и 4–6 единиц какого-то ресурса, кроме золота (это определяется случайным образом).

**Skeleton:** с вероятностью в 20% можно найти артефакт (либо ничего).

**Wagon:** можно найти артефакт и 2–5 единиц какого-то ресурса, кроме золота.

**Sea Chest:** можно найти 1 500 золотых и, возможно, артефакт (с вероятностью в 10%). В 20% случаев сундучок оказывается пустым.

**Floatsam:** с равной вероятностью можно обнаружить 5 Wood, либо 5 Wood и 200 Gold, либо 10 Wood и 500 Gold, либо не найти вообще ничего.



**Shipwreck Survivor:** всегда дает артефакт.

**Scholar**: дает либо магическое заклинание, либо дополнительную способность, либо повышает на 1 одну из основных характеристик героя.

**«Еженедельные» места.** Помимо шахт, дающих постоянный приток ресурсов их обладателю, существуют ещё и места, в которые надо наведываться 1 раз в неделю, чтобы получить тот или иной ресурс:

**Water Wheel**: дает 500 золотых (в первую неделю) или 1 000 золотых (все остальное время).

**Windmill:** дает от 3 до 6 единиц какого-то ресурса, кроме леса и золота (вид ресурса определяется случайным образом).

**Mystical Garden**: с равной вероятностью дает либо 500 Gold, либо 5 Gems.

**Lean To:** от 1 до 4 какого-либо ресурса, кроме золота.

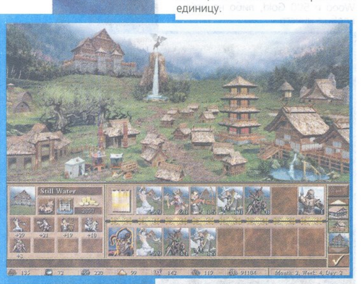
### СОКРОВИЩНИЦЫ

Охраняются стражниками (их число определяется случайным образом). Перебив всю стражу, можно забрать сокровища (помимо этого, вы получаете солидный

опыт, выиграв сражение). Можно посещать только один раз (вторичное посещение ничего не дает).

**Imp Cache:** стража – от 100 до 300 импов (imps); сокровища – от 1 000 до 5 000 золота и от 2 до 6 единиц ртути.

**Crypt:** стража – от 20 скелетов и 20 зомби до 20 скелетов, 20 зомби, 10 wights и 10 вампиров; сокровища – от 1 000 до 5 000 золота и, возможно, артефакт. Вторичное посещение понижает мораль на единицу.



**Medusa Stories:** стража – от 20 до 50 медуз; сокровища – от 2 000 до 5 000 золота и от 5 до 10 единиц серы.

**Dwarven Treasury:** стража – от 50 до 150 гномов (dwarves); сокровища – от 2 500 до 7 500 золота и от 2 до 10 кристаллов.

**Derelict Ship:** стража – от 20 до 60 water elementals; сокровища – от 3 000 до 6 000 золота.

**Naga Bank:** стража – от 10 до 30 nagas; сокровища – от 4 000 до 12 000 золота и от 8 до 24 gems.

**Cyclops Stocplile:** стража – от 20 до 50 циклопов; сокровища – от 4 до 10 единиц каждого ресурса.

**Dragon Utopia:** стража – от 16 до 26 драконов всех мастей; сокровища – от 20 000 до 50 000 золота и 4 артефакта.

**Shipwreck:** стража – от 10 до 50 wights; сокровища – от 2 000 до 5 000 золота и, возможно, артефакт. Вторичное посещение понижает мораль на единицу.

**Pyramid:** стража – 40 gold golems и 20 diamond golems; после победы дает заклинание 5-го уровня (если герой может выучить заклинание этого уровня, иначе заклинание просто пропадает). Вторичное посещение понижает удачу на 2.

**Warrior's Tomb:** всегда можно раздобыть артефакт, но после посещения мораль опускается на 3 пункта.

**Abandoned Mine:** стража – от 50 до 100 троглодитов; после победы шахта начинает нормально работать.

## ГЕРОИ

Есть ряд мест, увеличивающих основные характеристики героев. Каждое место каждый герой может посещать с пользой для себя только один раз.

**Learning Stone**: дает +1 000 experience.

**Tree of Knowledge**: дает +1 уровень за 10 gems, либо за 2 000 золота, либо бесплатно (с равной вероятностью).

**Sirens** (на море): теряется 30% армии, но обретается опыт: 1 experiense за каждую единицу здоровья потерянных воинов.

**Mercenary Camp**: +1 Attack.

**Marletto Tower**: +1 Defense.

**Star Axis**: +1 Power.

**Garden of Revelation**: +1 Knowledge.

**Scool of War**: +1 Attack или +1 Defense, на выбор, за 1 000 золотых.

**Scool of Magic**: +1 Power или +1 Knowledge, на выбор, за 1 000 золотых.

**Arena**: +2 Attack или +2 Defense, на выбор.

**Library of Enlightment**: +2 Attack, +2 Defense, +2 Power, +2 Knowledge (но герой должен обладать высоким уровнем Diplomacy или быть уже достаточно развитым).

Некоторые места повышают вашу удачу и/или мораль в предстоящем сражении (после битвы можно вернуться и вновь «подзарядиться» на следующее сражение).

**Fountain of Youth**: +1 Morale (и +4 movement до конца дня).

**Watering Hole**: +1 Morale (и +4 movement до конца дня).

**Buoy** (на море): +1 Morale.

**Temple**: +1 Morale (+2 Morale на седьмой день каждой недели).

**Faerie Ring**: +1 Luck.

**Mermaids** (на море): +1 Luck.

**Swan Pond**: +2 Luck, но герой остается там на весь день.

**Rally Flag**: +1 Morale, +1 Luck (и +4 movement до конца дня).

**Idol of Fortune**: +1 Morale, +1 Luck на седьмой день каждой недели; иначе +1 Morale по четным дням или +1 Luck – по нечетным.

**Fountain of Fortune**: изменяет удачу от -1 до +3.

**Witch Hut**: дает какую-то одну дополнительную способность (на уровне Basic), кроме Leadership и Necromancy (какая именно способность передается, определяется случайным образом).

**University:** можно выучить любую из четырёх новых способностей (хоть все), но за отдельную плату (по 2 000 золотых за каждую способность).

## МАГИЯ

**Shrine of Magic Incantation**: дает заклинание 1-го уровня.

**Shrine of Magic Gesture**: дает заклинание 2-го уровня.

**Shrine of Magic Thought**: дает заклинание 3-го уровня.

**Magic Well**: полностью восстанавливает запас маны.

**Magic Spring**: не только восстанавливает запас маны, но и удваивает его.

## РАЗНОЕ

**Lighthouse**: обладание маяком увеличивает дальность хода по морю (+5 movement). Действие маяков обладает кумулятивным эффектом, то есть два маяка дают уже +10 movement.

**Stables**: посещение конюшен увеличивает дальность хода (пешком) героя на всю оставшуюся неделю (+6 movement). Кроме того, Cavaliers автоматически апгрейдятся до Champions.

**Redwood Observatory**, **Pillar of Fire**: вскрывает часть местности на значительном от себя расстоянии.

**Hut of Magi**: вскрывает часть местности вокруг Eye of the Magi.

**Cartographer**: вскрывает всю карту в миссии за 1 000 золотых. Причем картограф может открыть либо только всю сушу, либо только всё море.

**Monolith One Way**: телепортер «в одну сторону». Входить можно только в Entrance, а выходить – через Exit.

**Monolith Two Way**: телепортер в обе стороны.

**Whirlpool**: морской телепортер; при перемещении гибнет 50% от самого слабого отряда.

**Keymaster's Tent**: дает ключи к **Border Guard**.

**Hill Fort**: делает апгрейд всем воинам в армии посетившего героя. Самые слабые войска улучшаются бесплатно.

**Machine Factory**: можно купить Ballista, First Aid Tent или Ammo Cart.

**Black Market**: можно купить артефакт.

**Shipyard**: можно купить корабль.

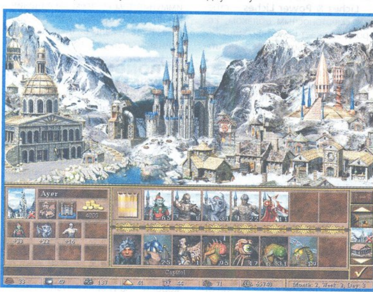
**Prison**: из тюрьмы можно освободить неплохого героя, который перейдет на вашу сторону (бесплатно).

**Altar of Sacrifice**: можно пожертвовать каким-то артефактом или воинами ради получения опыта. Герои из замков Stronghold и Fortress могут жертвовать и тем и другим; герои из Castle, Rampart и Tower – только артефактами, а из Inferno, Necropolis и Dungeon – только воинами.

**Paige the Seer**, **Seer's Hut**: здесь можно получить квест.

**Garrison**: гарнизоны прикрывают стратегически важные направления; после победы там можно оставлять и своих воинов. Часть гарнизонов обладает магической защитой (нельзя применять магию).

**Sanctuary**: герой не может быть атакован, если он находится там.



## СПЕЦИАЛЬНЫЕ УМЕНИЯ

Подробные характеристики всех воинов приведены в Help'е, в разделе Section III – Town and Creature Reference. Поэтому мы не будем приводить их здесь, а упомянем только о специальных умениях воинов.

**Примечание:** фраза «нет штрафа в рукопашном бою» относится к стреляющим воинам. Она означает, что и в рукопашном бою воины дерутся так же сильно, как и стреляют (в противном случае в рукопашном бою они наносят только половинный урон).

### CASTLE

**Merkshmen** – стреляют 2 раза подряд.

**Griffins & Royal Griffins** – грифы способны контратаковать 2 раза, а королевские грифы – неограниченное число раз.

**Crusaders** – наносят 2 удара за одну атаку.

**Zealots** – нет штрафа в рукопашном бою.

**Cavaliers & Champions** – наносят дополнительный урон при «разгоне» (когда сначала едут на противника, а затем ударяют по нему): +5% за каждую клеточку.

**Angels & Archangels** – наносят урон в 150% при нападении на **Devils**. Архангелы могут воскрешать убиенных союзников (один раз за «цикл»).

### DUNGEON

**Troglodytes & Infernal Troglodytes** – обладают иммунитетом по отношению к заклинанию Blind.

**Harpies & Harpy Hags** – после атаки возвращаются на место; кроме того, Harpy Hags не дает противнику возможности сразу же ответить ударом на удар.

**Beholders $ Evil Eyes** – нет штрафа в рукопашном бою.

**Medusas & Medusa Queens** – в рукопашном бою могут с вероятностью в 20% обратить противника в камень. Окаменевшие воины не могут двигаться в течение трёх «циклов», если только по ним раньше не будет нанесен удар, который и выведет их из этого состояния.

**Manticores & Scorpicores** – в рукопашном бою могут с вероятностью в 20% парализовать противника. Парализованные воины не могут двигаться в течение трёх «циклов», если только по ним раньше не будет нанесен удар, который и выведет их из этого состояния.

**Red Dragons & Black Dragons** – красные драконы обладают иммунитетом ко всем магическим заклинаниям ниже 4-го уровня; на черных драконов не действует вообще никакая магия, и они наносят урон в 150% гигантам (**Giants**) и титанам (**Titans**).

### FORTRESS

**Serpent Flies & Dragon Flies** – при ударе снимают с противника любое полезное заклинание (типа Stone Skin, Bless и т. п.).

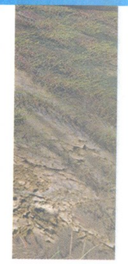
**Basilisks & Greater Basilisks** – в рукопашном бою могут с вероятностью в 20% обратить противника в камень. Окаменевшие воины не могут двигаться в течение трёх «циклов», если только по ним раньше не будет нанесен удар, который и выведет их из этого состояния.



**Mighty Gorgons** – в рукопашном бою могут с вероятностью в 10% убить своим дыханием одного воина на каждые 10 mighty gorgons (независимо от его здоровья: будь это хоть дракон или архангел).

**Wyvern Monarchs** – в рукопашном бою могут с некоторой вероятностью отравить первого воина из отряда противника. Яд действует три «цикла», и при этом воин теряет 50% здоровья за каждый цикл. Устранить яд можно только с помощью заклинания Cure.

**Hydras & Chaos Hydras** – атакуют сразу все смежные с собой клетки, на которых находится противник; противник не может ответить контрударом.





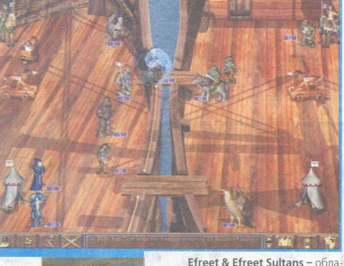

## INFERNO

**Familiars** – перекачивают своему герою 20% маны, потраченной героем противника.

**Magogs** – кидаются огненными шарами (fireblasts), которые поражают не только цель, но и все соседние клеточки (как заклинание Fireball).

**Cerberi** – имеют три головы, а потому могут атаковать одновременно до трёх отрядов противника, находящихся в смежных клеточках.

**Pit Lords** – один раз за всё сражение могут воскресить павший союзный отряд в качестве демонов (demons). Число воскресших не может превышать число pit lords.



**Efreet & Efreet Sultans** – обладают иммунитетом по отношению ко всем заклинаниям из разряда Fire Magic. Наносят джинам (genies) урон в 150%. Efreet Sultans обладают естественным защитным полем на манер магии Fire Shield.

**Devils & Arch Devils** – могут телепортироваться на любую клеточку поля боя. Противник не может контратаковать. Наносят ангелам (angels) урон в 150% и понижают на единицу удачу противника.

## NECROPOLIS

**Zombies** – в рукопашном бою могут с вероятность в 20% вызвать заболевание противника. У заболевших воинов показатели атаки (attack) и защиты (defense) понижаются на 2 сроком на три «цикла».

**Wights & Wraiths** – раненые твари полностью регенерируют свое здоровье в начале каждого «цикла».

Сам факт присутствия **Wraith** на поля боя приводит к тому, что запас маны героя противника уменьшается на 2 единицы за каждый «цикл».

**Vampires & Vampire Lords** – противник не может ответить ударом на удар. Vampire Lords могут воскрешать своих павших товарищей, добавляя своему отряду количество здоровья, равное нанесенному урону (этот фокус не проходит только в сражениях с элементалями и с другой нежитью).

**Liches & Power Liches** – стреляют смертоносным облаком, которое поражает не только мишень, но и всех «живых» (то есть **не undead**) воинов в соседних клетках.

**Black Knights и Dead Knights** – в рукопашном бою могут с вероятностью в 20% наложить на противника заклинание Curse. Dread Knights также с вероятностью в 20% наносят удар двойной силы.

**Bone Dragons & Ghost Dragons** – само их присутствие на поле боя понижает на 1 мораль (morale) противника. Ghost Dragons в рукопашном бою с вероятностью в 20% могут уменьшить в два раза здоровье всех воинов отряда.



## RAMPART

**Dwarves & Battle Dwarves** – обладают двадцати- и сорокапроцентной сопротивляемостью по отношению к враждебной магии соответственно.

**Grand Elves** – стреляют два раза подряд.

**Pegasi & Silver Pegasi** – противнику требуется использовать на 2 spell points больше, чтобы применить то или иное заклинание.

**Dendroid Guards & Dendroid Soldiers** – обвивают противника корнями и тем самым обездвиживают его до тех пор, пока не двинутся сами или не будут убиты. Однако противник может сражаться в полную силу, стоя на месте.

**Unicorns & War Unicorns** – с вероятностью в 20% ослепляют противника (аналог магии Blind). Излучают магическую ауру, которая придает 20% сопротивляемости к магии всем своим воинам на соседних клетках.

**Green Dragons & Gold Dragons** – зеленые драконы обладают иммунитетом ко всем заклинаниями ниже 4-го уровня; золотые драконы подвержены воздействию заклинаний только 5-го уровня.

## STRONGHOLD

**Wolf Raiders** – наносят два удара в ходе своей атаки.

**Ogre Magi** – один раз за «цикл» может набрасывать заклинание Bloodlust на любой союзный отряд.

**Thunderbirds** – с вероятностью в 20% наносят дополнительный удар (магия Lightning), равный десятикратному количеству thunderbirds.

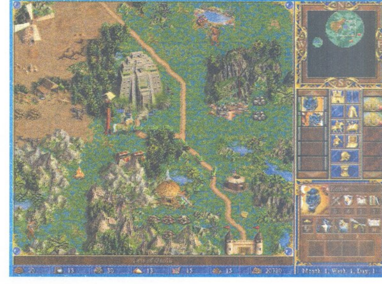
**Cyclops & Cyclops Kings** – подобно катапульте, могут обстреливать камнями крепостные стены. Простые циклопы наносят урон на уровне Basic Ballistics, а циклопы-короли – на уровне Advanced Ballistics.

**Behemots & Ancient Behemots** – снижают показатель Defense атакованного отряда на 40% и 80% соответственно.

## TOWER

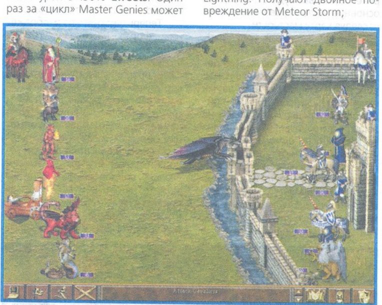
**Stone Golems & Iron Golems** – получают только урон в 50% и 20% соответственно при воздействии на них магии.

**Magi & Arch Magi** – нет штрафа в рукопашном бою. Снижают стоимость применения заклинаний (своего героя) на 2 единицы. Arch



Mages наносят полный (а не половинный) урон при обстреле противника, укрывшегося за крепостными стенами.

**Genies & Master Genies** – наносят урон в 150% **Efreets**. Один раз за «цикл» Master Genies может



применить к союзным воинам какое-то полезное заклинание (какое именно – это определяется случайным образом).

**Nagas & Naga Queens** – противник не может ответить ударом на удар.

**Giants & Titans** – обладают иммунитетом по отношению к заклинаниям, воздействующим на разум (Hypnotise, Berserk и т. п.). Титаны наносят урон в 150% черным драконам (black dragons) и не имеют штрафа в рукопашном сражении.

**Примечание:** все драконы, кроме Bone Dragon и Ghost Dragon, прожигают своим пламенем сразу две клетки по направлению удара (так что могут подпалить и своих).

В игре встречаются и нейтральные твари, не связанные с городами какого-либо типа. Их можно нанимать только в некоторых специальных местах на карте. (Кроме того, элементалей можно вызывать прямо на поле боя с помощью магических заклинаний.) Но чаще всего они выступают в качестве стражи, охраняющей что-либо. К нейтральным относятся элементали (elementals) и големы (golems).

Все они имеют нейтральную мораль и обладают иммунитетом к яду. Кроме того:

**Air Elementals** – обладают иммунитетом к заклинаниям Blind и Meteor Shower. Получают двойное повреждение от Firestorm, Lightning Bolt и Chain Lightning;

**Earth Elementals** – обладают иммунитетом к заклинаниям Firestorm, Lightning Bolt и Chain Lightning. Получают двойное повреждение от Meteor Storm;

**Fire Elementals** – обладают иммунитетом ко всем заклинаниям из школы Fire Magic. Получают двойное повреждение от Ice Ray и Frost Ring;

**Water Elementals** – обладают иммунитетом к Ice Ray и Frost Ring. Получают двойное повреждение от Firewall, Combustion, Fireblast и Fireshield;

**Gold Golem** – обладают сопротивляемостью в 80% к магии;

**Diamond Golem** – обладают сопротивляемостью в 95% к магии.

## НЕСКОЛЬКО СОВЕТОВ

1. Часто бывает полезно иметь хотя бы по 1–2 самых быстроходных юнита (из тех, что доступны вам в настоящий момент). Пусть эти юниты не участвуют в сражении (если это не суперъюниты), зато они могут дать вам возможность первым применить магию.

2. Если герой специализируется на магии, то выгоднее развивать у него Defense, а не Attack (например, при заходе на арену есть возможность такого выбора). Ведь такой герой воюет преимущественно заклинаниями, поэтому важно, чтобы его войска продержались как можно дольше.

3. Если у вас есть сильный маг, знающий заклинание Armageddon (это очень сильная магия, воздействующая сразу на всех), то дайте ему несколько черных драконов и ведите его в бой. Далее смело применяйте Armageddon, так как на черных драконов вообще никакая магия не действует. (Если нет черных драконов, то возьмите каких-нибудь быстроходных тварей, обладающих хорошим здоровьем, и защитите их сначала с помощью Anti-Magic.)

4. Заклятие Haste или Teleport очень полезно применять к гидрам. Благодаря этому гидр можно сразу же кинуть в самую гущу врага, и они наделают немало вреда, поскольку за один удар атакуют сразу все смежные клеточки. Заклинание Haste также полезно применять к гарпиям (точнее, к Harpy Haggs). Дело в том, что после атаки эти твари возвращаются на исходную точку, не давая противнику ответить контратакой. А благодаря Haste гарпии смогут перелетать чуть ли не на противоположный конец поля боя, превращаясь тем самым в своеобразных «бомбардировщиков дальнего действия».

5. Если у вас есть заклинания Fly или Dimension Door, то совсем не обязательно биться с кем-то, перегородившим дорогу. Просто «перешагните» через него, как через обычное препятствие.

6. Самая полезная из всех боевых машин – это полевой госпиталь (особенно полезна, если ваш герой обладает умением First Aid). Ценность госпиталя даже повышается к концу игры – благодаря ему вы можете поддерживать жизни своих супермонстров, восстанавливая за каждый «цикл» до 100 хит-поинтов!

7. Обратите внимание, что в ряде мест (Cursed Ground) нельзя применять магию. На Magic Plains вся магия работает, как на уровне Expert.

8. Если вы играете за некроманта, то можно (причем быстро) сколотить почти непобедимую армию из одних лишь скелетов. Для этого постройте Skeleton Transformer и «перерабатывайте» в скелетов всех низших тварей. Армия из 200–300 скелетов – это уже внушительная сила. Здесь самое главное – ударить первому (используйте магию Haste). Ну и будет совсем замечательно, если ваш герой обладает дополнительной способностью Necromancy – тогда от битвы к битве ваша армия станет автоматически расти!

9. Нет смысла «прокачивать» всех героев. Пусть сражается только половина из них, а другая половина занимается хозяйственной





# HEROES III

деятельностью: наведывается в полезные места и подвозит подкрепление к воякам. В качестве «хозяйственников» выгодно нанимать героев, приносящих доход (т.е. изначально обладающих подобной особенностью или способностью Estates).

10. Если у вас много однотипных замков, но мало ресурсов для строительства, тогда сделайте апгрейд зданий только в одном из них. После этого туда можно будет свозить всех своих воинов на «перековку».

11. Обратите внимания на три здания – Stables, Hill Fort и Machine Factory, которые могут избавить вас от необходимости строить что-то в своем замке. Stables действует так же, как и конюшня в вашем городе (т.е. увеличивает запас хода), кроме того, там можно апгрейдить Cavaliers. Hill Fort – это вообще бесценная находка, так как там можно апгрейдить любые юниты. А в Machine Factory можно купить любую боевую машину (тогда как кузница в любом городе поставляет только один тип машин).

12. В меню опций можно включить режим Quick Combat. После этого каждое ваше столкновение с врагом будет автоматически просчитываться компьютером на манер Warlords (поле боя так и не будет показано), а вам будут выданы только результаты битвы. Результаты встреч не фиксированы, а высчитываются случайным образом, поэтому всегда есть шанс переиграть сражение опять же в Quick Combat.

**Официальные сайты HoMM3:**
www.3do.com/products/pd/heroes3/index.htm
(или просто www.heroes3.com)
www.astralwizard.com/Html/h3index.htm

**Неофициальные сайты:**
irealm.telefragged.com
homm3.ga-strategy.com
www.spaceports.com/~homm3/
sgs.newsninja.com/stonehenge/
www.ames.net/sshort/HOMM3/
gallery.uunet.be/zwartekat/homm3/index.html
underworld.fortunecity.com/goblins/144/
members.xoom.com/Telum7/Main.html
members.xoom.com/dunkeeper/
members.xoom.com/_homm3/
www.geocites.com/TimeSquare/Fortress/2591/
www.geocites.com/TimeSquare/Cavern/7406/

Приятно отметить, что на российском web-сервере armko.ru/gamelab/ есть странички, посвященные Heroes of Might and Magic 1, 2 и 3 (кстати, оттуда можно скачать трейнеры).

## TUTORIAL

### WEEK 1, DAY 1

Вы находитесь на основном экране. Здесь вы будете проводить основную часть игрового времени, исследуя карту местности.

Ваш первый герой, Lord Haart, уже должен быть выбран. Пусть теперь он въедет в город. С этой целью поместите курсор мыши над воротами замка (между двумя флажками). Курсор должен принять форму лошади, вставшей на дыбы, – это означает вход куда-либо. Щёлкните один раз **левой** кнопкой мыши, и от героя потянется цепочка зеленых стрелочек, ведущая в замок; место назначения будет обозначено крестиком. Щёлкните ещё раз **левой** кнопкой мыши – герой въедет в город и появится экран города.

Щёлкните по картинке с изображением форта. Появится панель, на которой будет указано, какие преимущества дает форт и сколько каких ресурсов требуется для его строительства. Щёлкните по кнопке Build, и форт будет построен.

Теперь щёлкните по изображению форта на экране города (в правом верхнем углу). (Вообще, чтобы узнать, что за здание перед вами, просто наведите на него курсор мыши, и название появится в нижней части экрана.) Вы войдете в экран форта, на котором будет приведена подробная информация обо всех типах воинов, которых можно нанимать в данном городе. Строчка Available указывает, сколько воинов данного типа вы можете нанять сейчас. (Если же строчка Available вообще отсутствует, значит, ещё не построено нужное здание.) В данный момент вы



Основная информация о городе приводится в левом нижнем углу экрана (количество золота, даваемое городом, и прирост всех воинов). Первым делом построим форт (Fort). С этой целью щёлкните **левой** кнопкой мыши по изображению здания Town Hall (в левом нижнем углу экрана).

Вы окажетесь на следующем экране, где приводится список всех возможных построек. Здания, которые вы можете построить сейчас, выделены зеленым цветом. Здания, которые вы не можете строить сию минуту, но сможете сделать это в дальнейшем, выделяются красным цветом. Наконец, если здание нельзя построить в принципе (например, по условиям сценария), то оно выделяется серым цветом.

можете нанять только Pikemen, Archers и Swordsmen. Сделайте это, щёлкнув **левой** кнопкой мыши сначала по изображению Pikemen. Появится стандартная панель, на которой можно указать, сколько воинов вы хотите нанять (для этого щёлкайте по стрелочкам). Если хотите взять сразу всех, то проще щёлкнуть по кнопке Maximum. Сделайте это. Затем нажмите на кнопку Recuit. После это Pikemen станут вашими, а из вашей казны будет вычтена соответствующая сумма денег. Таким же образом наймите всех Archers и Swordsmen. Для выхода из форта нажмите кнопку Exit Fort (в правом нижнем углу) или клавишу **Esc** на клавиатуре.

Перебросьте вновь приобретенных воинов в армию героя.

Для этого сначала выделяйте нужный отряд (щелчок **левой** кнопкой мыши), а затем щёлкайте всё той же **левой** кнопкой мыши по пустым клеточкам в ряду героя.

Теперь поводите курсором и найдите Mage Guild. В этом здании герои узнают магические заклинания. Щёлкните по Mage Guild **левой** кнопкой мыши. Вам сначала предложат купить магическую книгу (spellbook). Сделайте это, так как герои без spellbook не могут разучивать магических заклинаний. (Lord Haart относится к героям типа Knight, которые изначально не имеют магической книги.) После этого вы окажетесь на экране башни, где будут указаны все заклинания, которые можно здесь выучить (герой автоматически разучивает новые заклинания, просто въехав в город). Чтобы узнать, что делает то или иное заклинание, щёлкните по нему любой кнопкой мыши. Жмите на Exit.

Выйдите из города, щёлкнув по кнопке Exit.

Прямо рядом с городом находится лесопилка (sawmill). Дважды щёлкните по её входу **левой** кнопкой мыши. Герой въедет на лесопилку, и она автоматически станет вашей, на что будет указывать красный флаг над ней (это ваш цвет). Лесопилка будет вам давать 2 ед. леса ежедневно.

Рядом с лесопилкой обнаружится Ore Pit, дающий 2 ед. руды еженедельно. Поскольку лес и руда относятся к самым ходовым ресурсам в игре, то займите и Ore Pit.

Чуть к западу от вас лежит сундук (treasure chest). Подберите его, щёлкнув **левой** кнопкой мыши. Вам предложат взять на выбор золото (gold) или опыт (experience). Выберите experience.

Наши поздравления. Вашему герою хватило приобретенного опыта, чтобы перейти на следующий уровень. Теперь он стал рыцарем второго уровня (level 2 Knight). При достижении каждого следующего уровня происходят две вещи. Во-первых, повышается одна из основных характеристик героя (Attack, Defense, Power или Knowledge).

Во-вторых, предлагается на выбор освоить одну из дополнительных способностей (secondary skill) или развить старую. Информацию о каждой способности можно получить, нажав **правой** кнопкой мыши по соответствующей иконке. Выбор осуществляется с помощью **левой** кнопки мыши. Затем щёлкните по «галочке».

На сегодня достаточно. Чтобы завершить ход, щёлкните **левой** кнопкой мыши по кнопочке с изображением песочных часов (она под мини-картой и над портретом героя). После этого сделают свои ходы противники и наступит следующий день.

## WEEK 1, DAY 2

Для начала построим что-нибудь в городе. С этой целью верните туда героя. Щёлкните по Town Hall и постройте Griffin Tower. Наймите всех грифов и переведите их в армию героя. Выйдите из экрана города.

Займемся дальнейшей разведкой местности. Направьте героя дальше по дороге мимо Sawmill и Ore Pit. Вскоре покажется небольшой водопад с каменной головой возле него. Это так называемое полезное место. В данном случае это Fountain of Youth (фонтан юности). Направьте героя к фонтану (следите, чтобы курсор-лошадь «встала на дыбы»). После посещения фонтана мораль героя (и его армии) повысится на единицу. Этот эффект скажется в ближайшем сражении, после чего вам опять придется посетить фонтан, если вы хотите поднять боевой дух ваших войск.

Завершите ход.

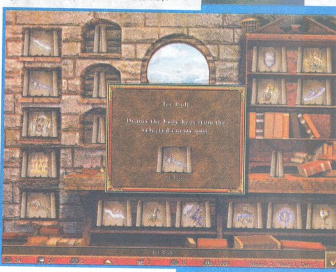
## WEEK 1, DAY 3

Чтобы что-то делать в городе, совсем не обязательно приводить туда героя. Есть и прямой способ. Для этого наведите курсор на город (курсор примет вид замка) и щёлкните один раз **левой** кнопкой мыши. Благодаря этому город будет «выбран», а экран автоматически центрируется вокруг выбранного города. Щёлкните ещё раз **левой** кнопкой мыши, и вы попадете на экран города.

Постройте кузницу (Blacksmith). В кузнице производятся различные боевые машины (в зависимости от типа города): баллиста (ballistas), полевой госпиталь (First Aid Tent) или тележка с боеприпасами (Ammo Carts). Кузница в городе типа Castle (а у вас сейчас именно такой город) производит баллисты. Поскольку сейчас в городе нет героя, то нет и необходимости покупать баллисту, так что выйдите с экрана города и вернитесь к своему герою.

Прямо под мини-картой есть иконка с портретом героя. Щёлкните по ней (тем самым герой будет «выбран», а карта автоматически центрируется относительно него). Продолжайте двигаться по дороге дальше на восток, пока не увидите Griffin Tower. Эта башня точно такая же, как и та, что вы недавно построили в своем городе. И в ней тоже можно набирать грифов. Поэтому войдите в Griffin Tower и купите всех грифов. Они автоматически вольются в вашу армию.

Заметьте, что над Griffin Tower теперь реет флаг вашего цвета. Это означает, что данная башня стала вашей, а некоторые грифы будут теперь автоматически переправляться в ваш город (однако не все: чтобы нанять всех, вам по-прежнему надо наведываться в башню).

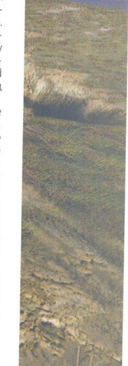


Пройдите ещё чуть дальше по дороге и войдите в Subterranean Gate. Это портал, связывающий наземный мир с миром подземным. Так что теперь вы оказались в подземелье. Переключаться между мирами можно с помощью щелчков по кнопке Surface/Underworld View, расположенной сразу под мини-картой.

К западу от героя вы увидите артефакт. Это Grater Gnoll's Frail, и он дает бонус в сражении. Так что подберите этот артефакт. Однако артефакты, как правило, охраняются, так что вам предстоит сражение (но очень легкое).

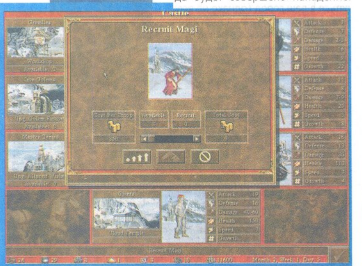
Вы оказались на экране сражения. Ваша армия, как атакующая, находится слева. Ходы делаются поочередно. Первыми ходят самые быстрые воины. Поскольку в данном случае самые быстрые – грифы, то они и ходят первыми. На это указывает желтый ободок вокруг них. Затемненные области вокруг грифов указывают на клетки, куда они могут пойти.

Подведите курсор как можно ближе к противнику (оставаясь в затемненной области) и щёлкни-



те **левой** кнопкой мыши. Грифы перелетят на указанную клетку. Поскольку мораль вашей армии положительна, то есть вероятность, что грифы получат возможность сделать второй ход подряд.

Как только воины окажутся достаточно близко к противнику, они смогут его атаковать. Для этого наведите курсор мыши на противника. Курсор должен принять вид меча, причем ориентация меча будет указывать на то направление, откуда будет совершено нападение.




Щёлкните **левой** кнопкой мыши, и противники обменяются своими ударами.

Когда настанет черед ходить лучникам (Archers), не двигайте их. Вместо этого наведите курсор мыши на противника (он примет вид стрелы) и щёлкните **левой** кнопкой мыши. Лучники осыплют врага градом стрел с дальнего расстояния, не вступая в рукопашную схватку.

Продолжайте воевать, пока не перебьёте всех gnoll'ов.

После победы возникнет панель, на которой будут подведены итоги сражения: потери с обоих сторон и полученный вашим героем опыт. Выйдите с панели, щёлкнув по «галочке». Вы отвоевали артефакт, и он автоматически появится в экипировке героя. Чтобы посмотреть инвентарь героя, можно щёлкнуть **левой** кнопкой мыши по портрету героя.

Завершите ход.

## WEEK 1, DAY 4

Давайте-ка вернемся к нашему городу. Поскольку вы сейчас находитесь в подземелье, то самый простой способ попасть в город – это щёлкнуть **левой** кнопкой мыши по иконке с его изображением (сразу под мини-картой). По второму щелчку вы войдете в город.

В HoMM3 всех воинов можно совершенствовать. Для этого надо сделать апгрейд соответствующего здания. Войдите в Town Hall и сделайте апгрейд Guardhouse. Затем вернитесь на экран города и щёлкните по таверне (Tavern), находящейся рядом с Town Hall. В таверне можно нанять героя. Всякий раз вам предлагается выбор из двух героев. В этот раз доступны два героя типа Cleric (клерик). По нажатию **правой** кнопки мыши на портрете героя выводится полная о нём информация. Выберите понравившегося героя, щёлкнув по его портрету **левой** кнопкой мыши. Затем жмите на Recruit.

Теперь щёлкните по портрету клерика, а затем – по клеточке над ним. Герой вместе со своей армией переместится в верхний ряд. Это означает, что он приступил к «гарнизонной службе» (garrison). Это, в свою очередь, означает, что если на город будет совершено нападение, то герой со своей армией будет обороняться под защитой крепостных стен. Кроме того, переведя героя в верхний ряд, вы тем самым освобождаете место в нижнем ряду, что дает возможность нанять следующего героя или привести в замок старого героя.

Верните клерика назад, в нижний ряд.

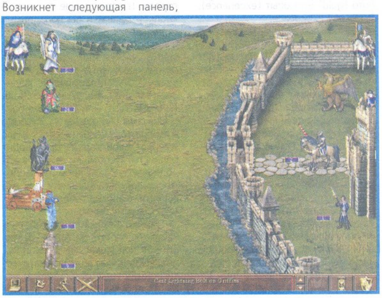
Поскольку вы уже сделали апгрейд Guardhouse, то можете усовершенствовать Pikemen из армии клерика. Для этого дважды щёлкните **левой** кнопкой мыши по иконке с изображением Pikemen. Появится панель, на которой надо нажать на кнопку Upgrade unit. Возникнет следующая панель, на которой будет указана стоимость апгрейда. Если вы согласны, то щёлкайте по «галочке» (сделайте это). Тогда ваши Pikemen станут halberdiers.Выйдите из экрана города. Заметьте, что к иконке с портретом вашего первого героя (Lord Haart) добавилась иконка с портретом клерика. Прямо над кнопкой End Turn имеется кнопка Next Hero. Щёлкая по ней, можно последовательно переходить от одного героя к другому. Перейдите таким путем к вашему первому герою (рыцарю). Направьте рыцаря к знаку (sign). Прочтите информацию и «застолбите» четыре рядом находящиеся шахты – это источники других ресурсов (ртуть, кристаллы, сера и изумруды). Продолжайте двигаться дальше на юго-запад, насколько это возможно. Как только запас хода, отпущенный на день, будет исчерпан, стрелочки окрасятся в красный цвет.

Завершите ход.

## WEEK 1, DAY 5

Заметьте, что стрелочки, обозначающие маршрут движения героя, сохранились. Однако теперь они приняли зеленый цвет – признак того, что герой может двигаться дальше. Поскольку маршрут уже проложен, можно просто щёлкнуть по кнопке Move Hero, и рыцарь пройдет по указанным стрелочкам. Продолжайте двигаться дальше, пока не выйдете через второй портал.

Оказывается, благодаря подземелью вы переправились через океан. Заметьте, что ландшафт местности изменился – вместо зеленой травки вокруг лава. Лава (как, впрочем, снег и болота) заметно



замедляет движение, так что дороги здесь весьма кстати.

На юго-западе виднеется здание War Machine Factory. Этот завод действует так же, как и кузницы (строящиеся в городах), за тем лишь исключением, что на заводе можно купить на выбор любую боевую машину. Пусть рыцарь войдет в Factory и купит баллисту.

Завершите ход.

## WEEK 1, DAY 6

Направьте теперь рыцаря к Star Axis. Это ещё одно из множества полезных мест. Здесь Power (сила магии) героя увеличивается на единицу.

Далее по дороге находится город типа Inferno. Направьте туда своего героя-рыцаря. По дороге к нему присоединятся несколько архангелов, что весьма кстати, так как предстоит более трудное сражение.

Вы опять оказались на экране сражения, только теперь ваш противник посильнее и находится за крепостными стенами. Есть несколько способов «достать» противника. Летающие твари (имеющиеся у вас архангелы и грифы) могут просто перелетать через стены, а лучники могут стрелять через них. Ваша катапульта будет методически крушить стены, и тогда через образовавшиеся бреши смогут ворваться ваши пешие воины. Наконец, противник сам может выйти вам навстречу через подвесной мост.

За каждый «цикл» ходов герой может лишь один раз применять магические заклинания (если ещё осталась мана). Для этого щёлкните **левой** кнопкой мыши по кнопке Spells Book. Откроется книга, в которой можно выбрать нужное заклинание, щёлкнув по нему **левой** кнопкой мыши. Далее укажите мишень.

Битва будет нетрудной. Но если вдруг проиграете, то всегда можно перезагрузиться через Autosave.

После победы уровень рыцаря повысится сразу на 2 единицы! Пусть герой въедет в завоеванный город.

Это город другого типа (Inferno). В нём есть свои специфические строения, но принцип строительства остается тем же самым. Можно так же войти в Town Hall и построить что-нибудь, например, Birthing Pools. Сделайте это.

Теперь посмотрите в правый угол экрана города. Там тоже есть иконки городов. Щёлкните **левой** кнопкой мыши по иконке вашего первого города, и вы автоматически окажетесь в этом городе. Зайдите в Town Hall и сделайте его апгрейд до City Hall. Благодаря этому ваш первый город будет приносить вам в 2 раза больше денег.

Выйдите с экрана города и завершите ход.

## WEEK 1, DAY 7

Пошлите вашего рыцаря дальше по дороге и зайдите на корабельную верфь (shipyard). Купите лодку и погрузите в неё рыцаря. Погрузка (и выгрузка) занимает целый день, так что у рыцаря больше не останется запаса хода.

Вернитесь в город Inferno и постройте Brimstone Stormelands. Это сооружение относится к таким, которые дают некий бонус войскам, защищающим город. В городе каждого типа можно возводить такие сооружения.

Завершите ход.

## WEEK 2, DAY 1

Началась новая неделя. В первый день каждой недели появляются новые воины для найма (в городах и полезных местах). Поскольку герой-рыцарь уже сидит в лодке, то было бы неразумно тратить время, чтобы вернуть его в город и взять подкрепление.

Поэтому поступим иначе. Идите на экран города Inferno и постройте таверну (Tavern). Войдите в таверну и наймите героя-еретика (Heretic). Затем наймите всех familiars и переведите их в армию еретика. Выйдите из города.

Направьте еретика к лодке. Заметьте, что курсор изменился, приняв вид двух стрелочек. Это указывает, что произойдет обмен между героями. После двойного щелчка **левой** кнопки мыши еретик направится навстречу рыцарю. Появится панель, на которой можно обмениваться артефактами и войсками. Переведите всех familiars из армии еретика (слева) в армию рыцаря (справа).

Выберите рыцаря. Направьте его лодку на восток, пока она не упрется в берег. Высадите рыцаря. Для этого наведите курсор на побережье (он должен принять форму якоря) и дважды щёлкните **левой** кнопкой мыши.

Завершите ход.

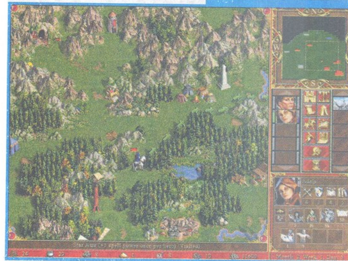
## WEEK 2, DAY 2

Пусть рыцарь сойдет с лодки и пройдет чуть вперёд. Дорогу ему преградит неприятельский герой. Что же, придется с ним разделаться. Победив героя, вы сможете подойти к обелиску (Obelisk). Когда вы это сделаете, автоматически появится карта-загадка (puzzle map). Каждый обелиск даёт по кусочку этой карты. Поскольку в этом сценарии только один обелиск, то откроется сразу вся карта. Крестиком на ней будет обозначено то место, где зарыт мощнейший артефакт – Чаша Грааля, дающая очень солидный бонус. Вы узнаёте это место? Да, это возле вашего первого города (Castle). Закройте puzzle map, щёлкнув по «галочке». Выберите клерика и поставьте его между двух пней к юго-востоку от города (это место и было обозначено крестиком). Поскольку на раскопки уходит весь день, то герою придется «переночевать» в этом месте.

Завершите ход.

## WEEK 2, DAY 3

Выберите клерика. Нажмите клавишу **D** (на клавиатуре). Наши поздравления! Вы нашли Чашу Грааля. Её надо отвезти в город, но запас хода на данный день уже исчерпан. Поэтому жмите на End Turn.

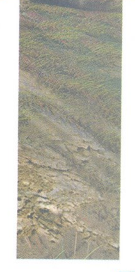


## WEEK 2, DAY 4

Выберите клерика и приведите его назад, в город. Войдите в City Hall, вас спросят, хотите ли вы в этом городе установить Чашу Грааля. Нажмите на «галочку». Появится Colossus – уникальное сооружение, даваемое только Граалем. Можно посмотреть, какие выгоды он приносит, щёлкнув по нему **правой** кнопкой мыши. На этом ваша миссия завершена.

## КАМПАНИИ

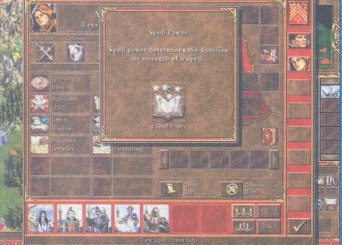
Всего в игре 7 мини-кампаний. С самого начала вам доступны



только три из них. Но по мере прохождения вы будете получать доступ и к следующим.

Все кампании связаны единой сюжетной нитью. Завязка строится на том, что Катерина Айронфист (Catherine Ironfist), услышав о смерти своего отца, возвращается в королевство Эрафия (Erathia) на его похороны. Предчувствуя наихудшее, она плывет в Эрафию в сопровождении небольшой армии. Прибыв на побережье Эрафии, она находит следы недавних сражений. Катерина направляется в столицу Стидвик, попутно набирая в армию сторонников.

Любопытно, что вам предстоит не только играть за Катерину, но также и воевать на стороне темных сил и нейтралов (происходит это






так: первая кампания – за Катерину, вторая – за темные силы и т.д.). Но главное не в этом. Главное то, что иногда герои переходят из миссии в миссию на протяжении определенной кампании. И хотя все кампании короткие и почти всегда существует ограничение на максимальный уровень «прокачки» героев, но это нововведение существенно. Так что не спешите завершать каждую миссию в такой кампании: лучше даже специально потянуть время, «прокачивая» героев. И даже если герой уже достиг максимально возможного уровня, все равно ещё могут оставаться возможности для его роста. С этой целью водите его по полезным местам типа Marletto Tower или Star Axis. Полезно также достроить Mage Guild до максимально возможного уровня и выучить все возможные заклинания (магические заклинания переносятся из миссии в миссию, а вот артефакты – нет). Однако нет надобности «прокачивать» вообще всех героев. Достаточно ограничиться тремя-четырьмя, которые и будут воевать в дальнейших миссиях, а все остальные станут выполнять хозяйственные функции (подвозить подкрепление и т.п.).

# I. LONG LIVE THE QUEEN

## 1. HOMECOMING

**Цель: дела в королевстве совсем плохи. Впереди немало битв с непрошеными гостями, но сначала мы должны захватить город Terraneus, местный бастион подземных обитателей.**

**Бонусы: First Aid Tent, 14 Pikemen или 5 mercury, sulfur, crystal, gems**

**Четыре самых лучших героя перейдут в следующую миссию. Героев нельзя «прокачать» выше 6-го уровня.**

Какой выбрать бонус – не очень уж и важно. Но предпочтительнее взять Pikemen.

Пусть герой сразу же подберет всех Archers и Pickemen и въедет в город. Загляните в Mage Guild и купите магическую книгу. Наймите всех воинов, которые только есть в наличии, и переведите их (вместе с гарнизоном) в армию героя. Теперь ваш первый герой достаточно силен и может спокойно отправляться на поиски приключений.

Сразу же наймите второго героя (желательно рыцаря) и посадите его в лодку (не забыв купить магическую книгу). В ближайшее время этот герой будет бороздить водные просторы и подбирать там полезные ресурсы (flotsam, sea chest, shipwreck survivor). Тем временем бросайте первого героя во всевозможные заварушки – пусть он набирается опыта. И первым делом захватите лесопилку и рудник недалеко от города. В сундучках лучше выбирать experience, так как в этой миссии золота у вас будет предостаточно. Последовательно отстраивайте город и в начале второй недели наймите третьего героя класса knight или cleric. Дайте ему всех воинов, которые только будут в городе (не забудьте купить и ему магическую книгу), и выводите его на ратные подвиги (при желании или необходимости первый герой может поделиться с ним войсками). Продолжая отстраиваться и расширять свои владения, в начале третьей недели наймите четвертого героя класса knight или cleric (пусть лучше все герои будут однотипные, рыцарского происхождения). Примерно к этому времени вы сможете пробиться в центральную часть карты, где находится недружественный город. Вы захватите его без труда, после чего направьте одного из героев в правый верхний угол карты, а второго – в левый нижний. Там будут два города, которые можно захватить без особых проблем.

Начните развивать и вновь приобретенные города, только сильно не увлекайтесь – в этой миссии вполне можно обойтись с помощью Pikemen, Archers, Griffons, Swordsmen (и их апгрейдов).

Далее ваш путь лежит в подземный уровень, где и находится искомый город Terraneus (спуски в подземелье находятся у захваченных городов). Но не спешите его захватывать. Сначала как следует «прокачайте» своих героев, пока все они не достигнут 6-го уровня (кого-нибудь можно отправить «путешествовать» по телепортерам – один из них находится в правом верхнем углу карты). Но и даже после этого можно «подкачивать» героев, водя их по Star Axis, Mercenary Camp и подобным местам. Кроме того, постарайтесь достроить все магические башни до максимального уровня и выучить все возможные заклинания.

## 2. GUARDIAN ANGELS

**Цель: ангелы всегда были союзниками в борьбе Эрафии с демонами и подземными, поэтому Катерина послала отряд героев в местность, где обычно обитают крылатые воители. Чтобы заручиться поддержкой крылатых созданий, нужно захватить все города и уничтожить всех вражеских героев.**

**Бонусы: 1 Angel, 3 Zealots или Scroll of Power.**

**Восемь самых лучших героев перейдут в следующую миссию. Героев нельзя «прокачать» выше 12-го уровня.**

В качестве бонуса возьмите лучше ангела. Он явно мощнее фанатиков и лучше любых свитков.

Направьте своего героя с «бонусным» ангелом на север, к тому ангелу, что прикрывает выход с опушки леса. Ангел перейдет на вашу сторону. Идите по дороге дальше на север. Вход в замок будет прикрывать ещё один ангел, но и он тоже перейдет на вашу сторону. Войдя в замок, наймите ещё одного ангела.

Пусть тем временем остальные герои вскрывают сундучки (берите деньги – пригодятся для найма ангелов) и занимают источники ресурсов возле замка.

На следующий день направьте своего «ангельского» героя последовательно к двум Portal of Glory: в одном к нему присоединится ангел, в другом – архангел. На этом лафа кончится, придется отбивать оба Portal of Glory. Передайте всю «мелюзгу» (Pikemen etc.) другим героям (чтобы её зря не побили), и пусть ваш герой с пятью ангелами и одним архангелом зайдет сначала в один Portal of Glory, затем – в другой. В каждом из них вам предстоит биться с тремя ангелами. При умелой игре можно обойтись вообще без потерь с вашей стороны (с использованием магии). В каждом портале вы сможете нанять ещё по одному ангелу.

Пусть далее любой из героев зайдет в Seer's Hut и возьмет такой квест: найти артефакт Angel Wings и вернуть его владельцу. Направьте своего «ангельского» героя по дороге на север. Выход с опушки будут прикрывать 2 несговорчивых архангела. Завидев вашу мощную армию (7 ангелов и один архангел), они, скорее всего, обратятся в бегство. Поэтому, если у вас есть герой хотя бы с базисным уровнем Diplomacy, то передайте всю «ангельскую» армию ему. После этого вы сможете нанять и этих двух архангелов.

Имея семь ангелов и трёх архангелов, вы довольно просто пробьётесь в левый верхний угол карты, где и найдете искомый артефакт Angel Wings. Конечно, он сам по себе очень мощный, так как позволяет летать, но лучше вернуть его владельцу, так как за него вы получите аж 10 ангелов!

Теперь перераспределите семнадцать ангелов и трёх архангелов по всем четырем героям: каждому достанется солидная армия из пяти супервоинов. (Кстати, каждую пятерку полезно расщепить на два отряда: 2+3, так как противник будет попадаться вам весьма слабый.) Пусть герои «утюжат» всю наземную часть карты, набираясь опыта (следите за вражескими героями и тут же уничтожайте их, как только они вынырнут из подземелья). Тем временем можно нанять ещё четырёх героев, и пусть они тоже обходят полезные места типа Learning Stone, набираясь опыта косвенным путем (для участия в сражениях у них, скорее всего, не хватит сил).

Как только всё будет подобрано и завоевано, спускайтесь на подземный уровень. Там будет два города типа Inferno и два типа Dungeon. Вы без труда завоюете всё. Только не спешите это делать. Отвоюйте сначала три, а с четвертым пока повремените. Пусть один из героев блокирует выход из него, а все остальные тем временем «качаются», обходя полезные места. Не забудьте и про строительство башни мага – всегда полезно знать кучу заклинаний. В городах типа Inferno полезно также возвести Order of Fire (дает 1 Power каждому посетившему герою), а в Dungeon – Battle Scholars Academy (дает 1 000 Experience).

## 3. GRIFFIN CLIFF

**Цель: другой исконный союзник Эрафии – грифоны. Как и ангелов, их тоже нужно привлечь на свою сторону. Захватите все 7 Griffin Towers, чтобы победить.**

**Бонусы: артефакты – Golden Bow, Lion's Shield of Courage или Endless Sack of Gold.**

Лучше всего взять Golden Bow, то есть золотой лук, который повысит эффективность ваших лучников в несколько раз. А если учесть, что у рыцарей лучники очень хороши по соотношению цена/крутость и до них ничего не стоит развиться, тогда...

Сначала «наведите порядок» на своей территории: захватите шахты, подберите ресурсы и т. п. Всё время развивайте три города, уделив особое внимание одному из них – там вам в конечном итоге надо добраться до Portal of Glory, чтобы иметь возможность нанимать ангелов (в других городах – как получится). Попутно зайдите в обе хижины мудрецов и возьмите два квеста: найти артефакты Ladybird of Luck и Bird of Perception. Загляните также в обе палатки (Keymaster's Tent) и получите ключи от голубой и зеленой башни (пригодятся потом). Только пока что не пытайтесь отбить Griffin Conservatory рядом с замком, так как эту башню охраняют 60 грифов, а сил у вас ещё маловато.

Затем пробивайтесь по двум дорогам: на северо-восток и северо-запад (оба направления прикрывают Hell Hounds). Сил у вас пока что маловато, так что сосредоточьте всех своих воинов у двух героев – пусть сражаются только они, а другие будут «на подхвате»: собирают ресурсы, получают бонусы и подвозят новых бойцов. Прямо по ходу вы наткнетесь на два замка типа Inferno, которые захватите без труда (развивать их не нужно – у вас и так маловато ресурсов).

Далее следуйте на север, придерживаясь обеих дорог. Вы наткнетесь ещё на 2 города типа Castle. Не обольщайтесь тем, что в них якобы нет защитников: как только вы попытаетесь въехать в любой из них, из засады на вас нападут 50 familiars, 50 infernal troglodytes, 30 harpy hags, 30 magogs, 20 cerberi, 20 evil eyes и 5 scorpicore (либо 5 efreet sultan). Так что оставьте взятие этих замков на конец игры. Впрочем, стоит подъехать к замку Whistledale и обогнуть его с востока: там вы и найдете один из искомых артефактов (Ladybird of Luck), пройдя через Guard Tower (ведь ключи у вас уже есть). Верните артефакт владельцу, за что вы получите 50 грифов! Объедините их с остальными вашими силами и штурмуйте Griffin Conservatory. После победы к вам присоединятся 4 ангела!

Теперь разбейте всю армию на три группы, передайте эти группы трём самым сильным героям и ведите их в подземелье, нагрянув одновременно с трёх порталов. Там есть чем поживиться: шахты, ресурсы, артефакты. Но главное – захватить все 3 города (типа Dungeon – развивать их тоже не нужно). Затем прочешите окрестности (может, где-нибудь притаились вражеские герои) и возвращайтесь на поверхность.




Получив подкрепление, атакуйте обе Library of Enlightment. После этого «прокачайте» через них всех героев – ведь каждая Library дает сразу +2 Attack, +2 Defense, +2 Power и +2 Knowledge!



К этому времени уже должно хватить сил для взятия двух оставшихся городов – Whistladale и Canan. После этого ваши противники исчезнут с лица земли (а ведь наверняка дальше на севере скрывалось ещё несколько героев, теперь же вам не нужно с ними сражаться).

Далее можно переходить непосредственно к цели миссии – захватить все 7 Griffin Towers. Все башни расположены на севере, вдоль верхней кромки карты. К четырем из них ведут узкие проходы, охраняемые гарнизонами из 80 familiers, 80 troglodytes, 40 hell hounds, 40 harpy hags, 20 demons и 20 evil eyes. Если вы перераспределите все свои силы между 1–2 героями, то при взятии каждого гарнизона будете обходиться почти без потерь (не забудьте применять сильную магию). Три оставшихся Griffin Towers расположены в одном ущелье (примерно посередине карты), а на входе стоит Red Guard Tower. Вам останется только взять ключи в красной палатке (она в ущелье чуть левее), после этого считайте, что миссия пройдена.

## II. DUNGEONS AND DEVILS

*Цель всей кампании: захватить подземными и инфернальными войсками столицу Эрафии Стидвик. В случае успеха шансы на победу темных сил очень увеличиваются.*

### 1. GROUNDBREAKING

**Цель: Необходимо обеспечить полный контроль над подземным царством и покорить наземные города, чтобы они не мешали рыть туннель и перебрасывать наши войска.**

**Бонусы на выбор: здание для бихолдеров, башня мага первого уровня, академия воинских искусств.**

**Восемь сильнейших героев перейдут в миссию по захвату Стидвика. Их рост ограничен двенадцатым уровнем.**

Настоятельно рекомендую в качестве бонуса взять здание бихолдера, так как оно действительно важно для развития города. В первую же неделю отстройте побольше зданий для новых тварей – медуз, минотавров и мантикор. Как только начнется следующая неделя, наймите одним героев всех монстров и отдайте ему же большинство бойцов от других двух-трех героев. Идите из юго-восточного угла, где находится ваш единственный замок, к центру уровня, к расположившему прямо там ещё одному замку. С имеющимися у вас силами вполне можно без особых потерь как захватить его, так и дойти до северо-западного угла, где найдёте и возьмёте штурмом третью крепость.

Для увеличения притока денег займитесь модернизацией замков. В свежеприобретенных постройте здания для набора сильных бойцов. В центральном замке можно и нужно модернизировать все постройки – свозите сюда новых монстров и улучшайте их. Пока идет набор мощной армии, имеющимися силами завоюйте два поселения на северо-востоке и юго-западе от центрального замка. Развить их до приличного уровня не удастся из-за наложенных сценарием ограничений, но приток больших денег вам обеспечен. С середины второго месяца собирайте максимально мощную армию под руководством сильнейшего героя. Убедитесь, что в замках не осталось некупленных тварей. Подведите армию к центральному замку и отправляйтесь наверх через проход рядом с ним. Чуть на востоке отсюда стоит замок рыцарей с сильной охраной. Возьмите его штурмом и выбирайте, на какую из трёх крепостей вы нападете в первую очередь. В северо-восточном углу расположен замок рыцаря, ещё один такой – в северо-западной части карты. В юго-западном углу имеется укрепление волшебников. Все эти замки управляются не так уж хорошо, а охраняющие армии нет так уж и страшны, если вы особо долго не тянули с атакой. Пока главный герой разбирается с замками, соберите вторую армию из подземных тварей – она понадобится, когда враги захотят спуститься к вам «в гости». Главное – не отвлекать главного героя и справиться с «гостями» собственными силами.

Кстати, имеет смысл оставить врагу один из замков рыцарей, закрыть из него выход сильной армией и спокойно развить магическую башню в укреплении волшебников до пятого уровня. Вместе с построенной библиотекой такая башня даст очень много ценных заклинаний для ваших колдунов. Это действительно важно, так как все запомненные заклинания, в отличие от тех же артефактов и армий, **переносятся** в следующую миссию вместе с самими героями.

В третьей миссии, завершающей кампанию, очень понадобятся заклятия Fly или Dimension Door (оба пятого уровня), поэтому постарайтесь выучить их как минимум двумя героями. С захватом всех городов и уничтожением всех вражеских героев миссия завершится.

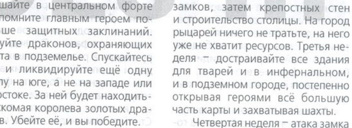
### 2. A DEVILISH PLAN

**Цель: уничтожить королеву золотых драконов, чтобы ослабить силы крылатых ящеров и не дать их союзникам-эльфам прийти на помощь армии Эрафии.**

**Бонусы на выбор: артефактная кольчуга Armor of Wonder (+1 ко всем четырем характеристикам), свиток с заклятием Slayer и 100 дополнительных импов у героя.**

**Восемь сильнейших героев перейдут в миссию по захвату Стидвика. Их рост ограничен двенадцатым уровнем.**






В принципе, свиток поможет войскам сильного мага значительно легче справляться с драконами, но в то же время сто импов необходимы для быстрого захвата городов противника. Берите импов.

Действуйте по уже наработанной схеме – быстрая постройка всех доступных зданий для монстров в первую неделю и найм их всех одним героем с началом второй недели. Если у того персонажа будут и сто импов, то можно и нужно прорываться на пол-экрана южнее вашего замка к почти незащищенному городку. Захватив его, заберитесь в наблюдательную вышку рядом и посетите хижину мага – Hut of the magi. Всевидящий глаз покажет расположение единственного на карте входа в подземный мир. Рядом с хижиной мага находится красная палатка ключника: обязательно загляните.

Набрав войска, прибывшие в замок с началом третьей недели, ведите главного героя в центр карты. Здесь посетите форт и улучшайте все свои создания. После чего атакуйте город чуть на западе. Чтобы обезопасить тылы, ступайте в юго-западный угол и захватите ещё один город, а заодно посетите зеленую палатку ключника. Осталось взять штурмом два замка: около входа в подземный мир и чуть более укрепленный в самом северо-западном углу. Когда эти задачи будут выполнены, о существовании осмысленной оппозиции можно будет забыть. Постройте все возможные здания в стартовом замке (но не улучшайте их) и ждите месяц-полтора, пока накопится орда тварей, желающих поступить в ваше услужение. Собирайте их, улучшайте в центральном форте и запомните главным героем побольше защитных заклинаний. Атакуйте драконов, охраняющих ворота в подземелье. Спускайтесь туда и ликвидируйте ещё одну группу на юге, а не на западе или на востоке. За ней будет находиться искомая королева золотых драконов. Убейте её, и вы победите.

## 3. STEADWICK'S FALL

**Цель: захватить столицу Эрафии, причем сделать это за три месяца, до подхода мощной армии королевы Катерины.**

**Бонусы на выбор: герои из миссии Devilish Plan или герои из миссии Groundbreaking.**

Из бонусов выбирайте второй, так как знание заклинания Fly очень пригодится, да и сами герои будут сильнее, чем в Devilish Plan.

Начинаете вы с двумя замками (подземный и инфернальный) и одним слабеньким городком рыцарей. Ваша первая задача – быстро разослать героев во все стороны с целью захвата незанятых и неохраняемых ресурсов. Около подземного замка есть лишь источник руды, поэтому, взяв его под контроль, выбирайтесь героями на поверхность. Рядом с городком есть лесопилка и шахта кристаллов, а у инфернальной крепости найдите ещё одну лесопилку и рудник. Пользуйтесь возможностью героев перелетать через охраняющих проходы монстров и максимально быстро «отъедайте» другие ресурсы. В это время постарайтесь за неделю развить большую часть зданий для монстров. Девиз второй недели – модернизация сначала обоих замков, затем крепостных стен и строительство столицы. На город рыцарей ничего не тратьте, на него уже не хватит ресурсов. Третья неделя – достраивайте все здания для тварей и в инфернальном, и в подземном городе, постепенно открывая героями всё большую часть карты и захватывая шахты.




Четвертая неделя – атака замка рыцарей в центре карты, что на два экрана западнее инфернальной крепости. Остановитесь на достигнутом и собирайте все силы из двух замков в течение двух и трёх недель. Модернизируйте все постройки для монстров и верните войска героев, чтобы улучшить их. К концу второго месяца накопите максимум сил у одного героя и пошлите его к центральному замку. Дайте невместившиеся войска другому герою, которому тоже известен Fly, и перелетайте обоими воеводами через светящийся гарнизон. В принципе, если взлететь у самого гарнизона и двигаться на северо-запад, то можно атаковать Стидвик до окончания хода героя. Если вам повезет, то замок будет охранять не очень сильный герой, и вы сможете начать штурм до подхода героев противника. Если же вражеский предводитель слишком силен для вас, то постарайтесь выманить его вашим более слабым полководцем. Для этого подойдите им к Стидвику и отбегите немного, герой противника ринется догонять обидчика и оставит замок без присмотра. Тут-то стоявший в сторонке главный герой и выполнит цель миссии, разметав хилый гарнизон.



Если вы не смогли заполучить заклинание Fly, то вполне можно воспользоваться похожим по действию заклятием Dimension Door



для прыжка через гарнизон. Если же нет и его, то ждите начала третьей недели третьего месяца, подтяните за день-два все свободные силы. Атакуйте гарнизон и идите на Стидвик. Вполне возможно, что имеющихся сил у вас как раз и хватит.

Если в это время на вас начнутся ответные атаки, особенно на городок рыцарей, то можете ими пожертвовать, так как они вам уже не нужны.

## III. SPOILS OF WAR

*Пока войска Эрафии участвуют в боях с инферналами и подземными жителями, нам, то есть войскам наемников, представилась великолепная возможность пограбить города и позахватывать земли для варваров и обитателей болот.*

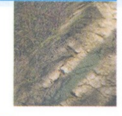
### 1. GOLD RUSH

**Цель: добыть двести тысяч золотых для финансирования будущих военных операций. Варвары будут отрицать свою причастность к нападениям, поэтому действовать придется на свой страх и риск.**

**Бонусы на выбор: три Thunderbird, два Cyclops King, один Ancient Behemoth.**

**Развитие героев до 12-го уровня, возможен переход в другую кампанию.**



Выбор существа на ход миссии особо не повлияет, но последний вариант всё же предпочтительней. Героем с бегемотом просто расчищайте проходы и стратегические ресурсы от мелких групп монстров почти без всякого риска для вашего создания.

Ваша ситуация просто великолепна. Даются два неплохих варварских города, ресурсов много, много и артефактов. Проведите пару недель в развитии ваших городов и не опасайтесь ранних вылазок противника. Посетите фиолетовую палатку ключника на западе от вашего северного города. Стройте здания для роста монстров, но не модернизируйте их. До бегемотов и циклопов ждать не стоит, вам хватит и средних по силе созданий. Наберите в течение четвертой-шестой недели все доступные войска и пройдите на запад от северного города, на зеленые равнины. Улучшайте все войска в форте и атакуйте крупную крепость на севере. Взяв её, приготовьтесь к переправе на восточный берег. Если пройтись вдоль побережья с севера на юг, то обнаружатся два пути. Первый – через подземный туннель, второй – надо строить лодку в корабельных верфях, специальном здании у побережья. Лучше выбрать подземный путь. Оказавшись там, направляйтесь на север, где врата приведут вас на вражескую территорию. Пройдите один экран прямо на север, в красную палатку ключника. Теперь башня в северо-западном углу карты пропустит вашего героя, и вы окажетесь в сокровищнице Эрафии. Аккуратно соберите десять холмиков золота по 10 000 золотых монет в каждом. Вот и сто тысяч у вас в кармане. Отступайте к своим замкам и ждите, пока накопятся недостающие до двухсот тысяч деньги. Скорее всего, это произойдет очень скоро.

### 2. BORDERLANDS

**Цель: для ведения боевых действий королю болотных жителей нужно иметь контроль над большим количеством ресурсов. Ваша задача – захватить все шахты в округе, для чего придётся, возможно, уничтожить всю оппозицию.**

**Бонусы: два заранее определенных героя и один, выбираемый случайным образом.**

Выбор особо принципиального значения не имеет, однако желательно взять воина, а не колдуна. Враг в миссии довольно просто убивается до конца первой недели, то есть за шесть дней. Все внимание уделите замку на востоке, а западный ничего не решает, на время забудьте о нём.

Героем пройдите от восточного замка один шаг по дороге и получите под контроль внезапно появившихся двадцать гноллов. Следуйте по дороге на северо-запад. Подойдите к гноллам, охраняющим подход к дому ключника, и те обязательно присоединятся к вам. В течение этого же хода (то есть первого) наймите пару героев с болотными жителями в качестве армии. Один из них должен посетить обзорную вышку прямо у замка, чтобы получить обзор. Постройте доступное строение для производства тварей.

В течение второго хода верните героя вниз по дороге к развилке, ведущей к замку, отдайте ему всех тварей из крепости и все начальные армии других героев. Пускай он прогонит гноллов, охраняющих хижину мага, и атакует гарнизон. У вас есть около двух с половиной десятков улучшенных гноллов, около семидесяти обычных, полтора десятка лучников и немного мух. Указанной армии хватит не только для штурма гарнизона без больших потерь, но также и на штурм трёх городов. Гарнизон уничтожен, а один из дополнительных героев заходит в хижину мага и получает информацию о расположении трёх поселений врага. Пройдите на восток между синим шатром ключника и водяной мельницей, уничтожьте подразделение копейщиков и в течение четвертого хода захватывайте город. На пятом ходу герой забегает в конюшни и скачет по дороге на юг, к следующему городу. Тот так же бесславно падёт, и вам останется двинуться прямой дорогой к третьему. Если всё прошло гладко, то вы успеете достичь его до конца недели. Впрочем, даже если вторая неделя начнется, то всё равно победа над вражеским героем, охраняющим третий город, вам обеспечена. Единственное, что вам необходимо сделать, так это сразу атаковать вашими мухами создания противника под действием усиляющих заклятий. Тогда вы легко разделаетесь с армией врага.

Враг уничтожен, а вам остается всего-навсего посетить две палатки ключников и взять под контроль все шахты. Их не очень много, и помешать в сборе серьезной армии вам никто не сможет.

### 3. GREED

**Цель: обитатели болот желают расширить свою территорию за счет соседней Эрафии и земель варваров. Варвары, в свою очередь, собирают силы на защиту своих границ. И те, и другие посылают два взаимо-**

**исключающих предложения вашим героям – помочь либо болотным жителям, либо варварам. Кому – решать вам.**

**Бонусы: выбрать сторону варваров и героев из миссии Gold Rush или перейти к болотным обитателям с героями из Borderlands.**

Расклад сил примерно одинаков. Каждая сторона контролирует три слаборазвитых города и заблокирована двумя мощными гарнизонами. Не опасайтесь атак в течение двух месяцев, так как ваш противник занят сражениями с воинами Эрафии (их цвет красный).

Стройте сначала городские центры и самые простые здания для вызова созданий и обязательно возводите рынки и здания ресурсов (Resource Silo). В этой миссии вы столкнётесь с жесточайшей нехваткой древесины и камня, так как не сможете в течение долгого времени захватить несколько лесопилок и рудников. А само по себе строительство будет требовать множество леса и руды.

На первых порах выкручивайтесь с помощью добычи потерянных холмиков с нужными ресурсами, а затем прикупайте понемногу материал на городских рынках. К концу второго месяца вы должны уже получить почти все строения для производства войск. Но не надо модернизировать их все подряд. Лучше выберите один из трёх замков, куда ваши монстры будут свозиться специально для апгрейда. Таким образом сэкономите больше необходимых ресурсов, которые пойдут на насущные цели.

А основная цель – копить войска ещё пару недель и собирать более-менее сильную армию у второго по «крутости» героя. Последний будет нападать на мелкие города и разделываться со множеством быстроногих, но слабых героев противника, пока его сильный собрат будет штурмовать крепости. Однако перед атакой уясните диспозицию противника, чтобы не тратить лишнее время на поиски: в центре расположены три слабеньких города Эрафии, замки болотных жителей стоят в северо-западном углу, а крепости варваров вы найдете в юго-восточной части карты.

Пробивайтесь через гарнизон, причем через один, а второй оставьте, чтобы иметь только один проход к вашим замкам. Герой послабее берет под контроль и остается охранять захваченные вами замки рыцарей Эрафии, что в центре карты. Главный герой в это самое время одну за другой громит три крепости противника. Не забывайте вовремя присылать ему подкрепления и набирать дополнительные войска в новоприобретенных городах. Было бы неплохо уже иметь самых сильных тварей: бегемотов или гидр, денег на них вам должно хватить.

Задавите робкие попытки сопротивления количеством ваших созданий, при этом даже можете рискнуть парой героев, чтобы добить врага.

## IV. LONG LIVE THE KING

*Пока в Эрафии ведется всеобщая война, а потери и с той и с другой стороны очень велики, гильдия некромантов пополняет свои ряды всё возрастающим количеством нежити. А значит, пришла пора показать свою силу.*

### 1. A GRYPHON'S HEART

**Цель: найти артефакт Spirit of Oppression и принести его в город рыцарей. На всё вам дается три месяца.**

**Бонусы на выбор: скелетный трансформатор, один черный рыцарь и свиток с заклятием Death Ripple, наносящим небольшие повреждения на поле боя всем войскам, не относящимся к классу нежити.**

**Полученный от мудреца артефакт переходит в следующий этап кампании.**

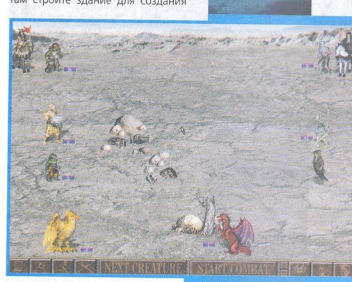
Советую взять рыцаря: он понадобится для быстрой атаки на противника.

Итак, стройте в городе здание для найма призраков и покупайте их вместе со скелетами и мертвяками, чтобы отдать их в армию героя. Наймите ещё двух (желательно) некромантических героев и отдайте их войска главному. Пускай эти герои без армии посетят хижину мага и пойдут на втором ходу в здания для найма скелетов и призраков южнее замка.

В это время главный герой со всей армией подходит (на втором ходу) к гарнизону, получает от остальных только что нанятые создания и сразу атакует крепость. В бою с защитниками потери будут очень небольшими, просто натравите на лучников черного рыцаря, а скелетами забейте копейщиков. За гарнизоном будет ещё одна группа копейщиков, очень небольшая. Теперь, удостоверившись, что у главного героя есть в придачу к черному рыцарю чуть меньше сотни скелетов и штук по двадцать зомби и призраков, идите штурмовать замок рыцарей. Напасть вам удастся ровно с четвертого хода, причем перед этим вы успеете взять пару сундучков у замка, которые, скорее всего, не успел поднять вражеский полководец.

Замок обнесен только башнями, а вот рва или сторожевых вышек у противника ещё нет. Вам противостоят человек пять мечников, старые знакомые – копейщики и обычные лучники. Призраки атакуют именно лучников, дождавшись, пока из укрепления не выйдут охраняющие их войска. Скелеты и зомби должны одновременно бить по копейщикам, пока черный рыцарь ведет бой на равных с мечниками.

Победили? Теперь возвращайте главного героя в родной замок, там стройте здание для создания




вампиров и ждите пару недель, пока их не станет около полутора десятков. Улучшите вампиров и возьмите в армию героя. Около лесопилки зайдите в жилище мудреца, и он попросит принести ему Pendant of Dispassion, амулет в виде миниатюрной секиры. Дальше идите вдоль северного края карты и спуститесь вдоль западной кромки к ещё одному жилищу мудреца, который потребует у вас Pendant of Total Recall. Рядом находится второй вход в пещеры – вам туда. Убейте стоящих на пути монахов и пройдите в каверны с несколькими их отрядами. Вам нужно уничтожить только тех, что в самом юго-западном углу. Возьмите помимо сундуков искомый Pendant of Total Recall и отдайте его чело-



вечку взамен на Pendant of Dispassion. Теперь осталось отдать его третьему мудрецу. Вход в его пещеры вы найдете прямо над вашим некромантическим замком. Получайте взамен Spirit of Oppression и несите его в рыцарский замок.

## 2. CORPOREAL PUNISHMENT

**Цель: необходимо найти рыцаря смерти по имени Moth и уничтожить его. Захватывать все замки не обязательно.**



**Предлагаемые бонусы: свиток с Protection from Earth, Pendant of Death – амулет защиты от заклятья уничтожения мертвецов и 25 зомби.**

**Найденный в миссии артефакт за башней переходит в следующий этап кампании.**

Из бонусов лучше всего взять войска. В первый ход захватывайте лесопилку и шахту около вашего углового замка, а также нанимайте героя в центральном некрополе и берите под контроль ещё одну лесопилку. В первый же ход улучшайте в замках городской центр, чтобы получать по 2 000 монет в день. В следующий ход создавайте здания по найму призраков, а героем около центрального бастиона зайдите в хижину мага и в обсерваторию, которая расположена немного южнее. Большая часть карты уже открыта, и вы видите цель миссии, героя Мота, который находится рядом с замком в юго-восточном углу.

В центральном замке постройте скелетный трансформатор, усадьбу вампиров и могилы для роста скелетов. Улучшайте здание для зомби. Постарайтесь завершить все постройки за первую неделю, а к её концу переведите главного героя с 25 зомби через вражеский гарнион (довольно слабый) к центральному замку. Во вторую неделю отдайте ему все имеющиеся создания и улучшайте обычных мертвяков до зомби, чтобы объединить их в одну мощную группу. Два экрана на запад от центрального бастиона, у кромки карты, находится кладезь артефактов и сундуков, охраняемый армией в полтора десятка вампиров. Атакуйте их всей мощью войск главного героя и забирайте щит короля гноллов (+4 к защите) и реликвию – драконью кольчужку (+4 к защите и атаке). Теперь ваш герой на порядок сильнее Мота, а значит, пришла пора разбить гарнизон между вашим центральным замком и вражеским в юго-восточном углу. На востоке от него вы видите синюю башню, которая пропустит только героя с талисманом Spirit of Oppression. Возьмите дубину огра (+5 к атаке) и амулет Pendant of Death. Последний предмет является квестовым и перейдет в следующую кампанию. Итак, уже началась третья неделя, а значит, вы подводите накопившиеся войска главного героя и до начала четвертой недели атакуете нужный вам замок (в юго-восточном углу), где укрылся Мот. Уровень его атаки равен четырём, а уровень защиты – трём единицам, в то время как у вашего героя они больше десяти. С уничтожением Мота миссия завершится.

## 3. SEASON OF HARVEST

**Цель: войскам некромантов нужны новые пополнения в ряды их войск, причем очень быстро. Вам дается задание набрать за три месяца 2 500 скелетов.**

**Бонусы: одеяние вампира (+10% к навыку некромантии), усилитель некромантии в стартовом городе и Pendant of Death.**

**Найденный в миссии артефакт за башней переходит в следующий этап кампании.**

Выбирайте именно одеяние вампира, так как усилитель сможете построить очень быстро, а вот артефакт вы не добудете. Что касается Pendant of Death, то он уже у вас есть.

Кстати, миссию можно легко пройти, если довести навык некромантии у главного героя почти до 100%. То есть 30% – уже имеющийся навык (Expert Necromancy), 10% от усилителя, 10% от одеяния вампира, 15% от сапог мертвеца (найдете почти сразу) и дополнительно специальное умение Necromancy у героини по имени Vidomina (по 5% к некромантии за каждый уровень).

В первую неделю захватите все источники ресурсов на вашем островке, постройте здание для увеличения роста скелетов и усилитель некромантии. С началом второй недели наймите всех доступных тварей, отдайте их Vidomin'е и сажайте её на корабль около проклятого храма. Вам необходимо пересечь небольшой пролив, высадиться на берег около идола удачи (Idol of Fortune) и пройти экран на запад, к центральному городу. Взять его можно без потерь, так как войска в нём будут набраны, только если герой появится слишком близко. Нужно подойти издалека и сразу на последнем движении войти в город.

С захватом города обязательно посетите здание картографа рядом: за тысячу монет вы откроете всю карту миссии. Теперь советую захватить сапоги мертвеца, артефакт, прибавляющий 15% к некромантии. Он находится на другом берегу от вашего некромантического замка, под присмотром отряда гномов. Теперь Vidomina должна захватить оставшиеся два города, которые можно взять без боя. Второй месяц потратьте на уничтожение отрядов копейщиков и кентавров, чтобы поднимать из них новых скелетов. Все бои проводите только Vidomin'ой, так как она принесет наибольшее количество скелетов с убитых противников.

В центре карты находятся два жилища мудрецов, обитатели которых попросят принести им лежащие неподалеку артефакты Surcoat of Counterpoise и Badge of Courage. Взамен дадут +3 к атаке и заклятье Teleport соответственно. Не забудьте пройти за зеленую башню в северо-западном углу – туда пропустят только героя с Pendant of Death, которую вы взяли в предыдущей миссии. Вы получите несколько сундуков и новый артефакт, подзорную трубу (+1 к обзору), который перейдет в следующий этап.

Теперь набирайте войска копейщиков и кентавров в городах лесных жителей и рыцарей, чтобы через трансформатор в родном замке превратить их в скелетов. Так же поступите и с зомби, и с призраками. Если к полученным в ходе боев скелетам прибавить ещё и трансформированных, то наверняка у вас уже накопятся необ-

ходимые две с половиной тысячи скелетов. Если времени почти не осталось, а не хватает всего сотни три «ходячих костей», то просто нанимайте героев, трансформируйте их армии и выгоняйте их, отняв всю армию. Примерно десять операций такого рода и принесут необходимое количество бойцов. Учтите, что игра будет считать скелетов накопленными, если все они будут в армии героев, но не в гарнизоне замка.

## 4. FROM DAY TO NIGHT

**Цель: некроманты полностью подготовились к решающей атаке на силы Эрафии, чем они и воспользуются. Имея под контролем три замка, вы должны уничтожить противостоящие армии рыцарей.**

**Бонусы: свиток с заклинанием Death Ripple, артефактные сапоги мертвеца (+15% к некромантии) и три призрачных дракона.**

Выбирайте именно драконов, если хотите ослабить врага мгновенной вылазкой и быстрее пройти миссию, а значит, получить больше очков в финале кампании.

Рядом с каждым из трёх замков есть лесопилка и рудник, причем совершенно неохраняемые. Захватите их в первые два хода, для этого в центральном замке наймите ещё двух новых героев, чьи войска отдайте воеводе с тремя призрачными драконами, а заодно отдайте ему и имеющиеся в замке силы.

Что касается строительства в первую неделю, то вам нужны здания для призраков и зомби, равно как и улучшения городских центров для более быстрого прироста золота. В первую же неделю захватывайте остальные шахты, пока главный герой атакует гарнизон на экран южнее замка. Три призрачных дракона решат исход битвы и позволят обойтись практически без потерь. Не останавливайтесь на достигнутом, а скачите дальше. При этом за главным героем пусть скачет один недавно нанятый полководец без армии. Не сворачивайте на западную дорогу у развилки с обсерваторией, а пройдите ещё южнее. На следующей развилке главный герой идет на запад, а вот героя без армии отправьте ещё немного южнее, затем у черного домика ключника заставьте его следовать по восточной дороге. Та приведет его в никем не охраняемый и вообще незастроенный городок. Обустраивайте его и готовьтесь к возможному штурму. А главный герой скачет в центр карты, где берет более или менее защищенный замок. Около него крутится пара героев средней силы, но вам они не смогут помешать. Ещё один незащищенный город находится ровно два экрана южнее от вашего некромантского замка в северо-западном углу. К третьей неделе прорвите стоящий на пути гарнизон и атакуйте его героем со всеми силами из этого замка.

В это время главный воевода стоит в центральном бастионе рыцарей и копит силы. Из родного города в северо-восточном углу пошлите дополнительные войска к первому захваченному в миссии городу. Но атаковать третий гарнизон не обязательно, можно пройти по тому, что уже был уничтожен главным героем.Таким образом к четвертому месяцу вы будете иметь шесть замков, причем основная тяжесть обороны ляжет именно на рыцарские. У противника осталось всего две цитадели: в юго-восточном и юго-западном углах, поэтому ваше преимущество в деньгах нужно реализовать в большей, чем у врага, армии. Через пару-тройку недель количество ваших сил обеспечит легкую победу над оставшимися замками. Кстати, рядом с каждым из рыцарских замков имеется вход в подземный мир. Ничего полезного, на первый взгляд, в нём нет, однако если вы дойдете до северной части пещер и преодолеете сторожевой пост (черную палатку ключника вы уже нашли, а белая находится у центрального замка), то обнаружите уютные каверны с множеством ученых, желающих обучить вас, плюс три артефакта: меч (+6 к атаке), щит (+3 к защите) и шлем (+2 к знанию). Можете ещё обыскать могилу и пособирать драгоценности.

Еще один секрет миссии: герой с подзорной трубой из предыдущего этапа может зайти за башню, что находится на юге от центрального замка, и получить уникальную реликвию – кирасу титанов (+10 к мощи заклятий и −2 к знанию).

# V. LIBERATION

*Войска Эрафии под предводительством Катерины начинают операцию по зачистке местности от демонов, подземных обитателей и некромантов. Ваше дело – помочь им.*

## 1. STEADWICK'S LIBERATION

**Цель: Стидвик захвачен подземными жителями, которые перекрыли все надземные проходы к столице. Ваша задача – найти подземные туннели или магическим образом пересечь горы, но вернуть утраченную цитадель.**

**Бонусы: 10 тысяч монет, 2 титана и 2 архангела.**

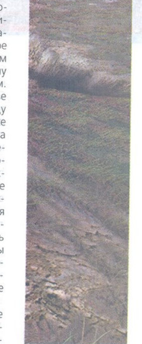
**Полученный от мудреца артефакт переходит в следующий этап кампании.**

Берите лучше архангелов, они немного ценнее титанов благодаря возможности восстанавливать убитых союзников и самому большому навыку атаки/защиты.

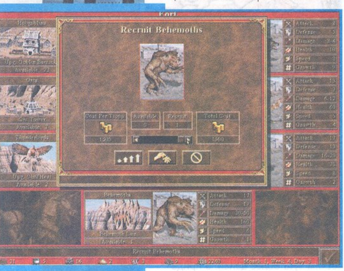



Вначале вам даются два замка, и оба довольно слабо развиты, хотя рыцарский по сравнению с магическим чуть более ценен. В придачу вы получите находящийся в море портал славы, который в будущем начнёт давать прирост по ангелу в неделю к уже имеющимся двум. В первую неделю захватывайте две лесопилки и два рудника между вашими замками и стройте в замке рыцарей кузницу и башню мага первого уровня. В первую же неделю можно сделать ход конем – построить монастырь, ярмарку в каждом замке и собрать побольше бесхозных ресурсов. Если всё сложится удачно, то оставшихся средств вполне хватит для постройки портала славы. Можно взять имеющиеся в сундуках финансы золотом, а не очками опыта, и выменять одну или две единицы недостающих материалов на лишние для портала славы материалы.

Во вторую неделю очищайте местность от монстров главным героем с двумя архангелами и строй-



те в рыцарском замке столицу, затем крепость. Можно немного развить владения магов, но улучшайте только городской центр для быстрого прироста золота. В третью неделю направьте героя с основной армией на захват небольшого города в самом юго-восточном углу. К четвертой неделе подведите главному герою подкрепления в виде нескольких ангелов и направьте его на штурм небольшого, но всё же укрепленного замка инферналов на два экрана севернее. С его захватом смело отправляйтесь на штурм центральной цитадели рыцарей. К сожалению, портал славы произвести здесь не удастся, но серьезные пополнения в лучниках и пехоте герою не помешают. На экран южнее центрального замка находится форт, где вы сможете превратить уже имеющихся ангелов в архангелов.




В шестую-седьмую неделю возьмите под контроль два слабеньких города: в северо-восточном и в северо-западном углу. Около последнего расположена темница, охраняемая несколькими демонами. Убейте их и освободите героя-генерала с хорошо развитыми характеристиками. В его сумке находится искомая статуэтка Ladybird of Luck для мудреца, живущего в хижине около ваших стартовых замков. Взамен получите артефакт Badge of Courage (+1 к морали).

К началу второго месяца вы уже готовы к атаке на подземных жителей. К сожалению, спуск в юго-восточном углу охраняется отрядом из черных драконов. Но есть и второй вход в пещеры – на северо-востоке от центрального замка. Наймите всех ангелов, улучшите их и соберите побольше лучников, мечников и копейщиков. В подземном мире находятся три вражеские цитадели. Они очень хорошо развиты, поэтому встречи с драконами вам обеспечены. Атаковать замки не обязательно, лучше пройдите мимо них с востока на запад, где атакуйте гарнизон, охраняющий выход на поверхность к Стидвику. Гарнизон прилично укомплектован драконами, минотаврами, глазами и скорпикорами, поэтому серьезные потери в ваших рядах неизбежны.

Стидвик охраняется тем количеством сил, какие могут скопиться в замке рыцарей за два с лишним месяца: примерно полсотни копейщиков, полсотни грифонов, лучников, три десятка мечников, немного кавалерии и монахов. Главное – победить врага в гарнизоне, а уж в Стидвике армия послабее.

## 2. DEAL WITH THE DEVIL

**Цель: к королеве Катерине прибыл посланник от инферналов, которые предложили выкуп в миллион золотых за короля Роланда. Необходимо взять приступом столицу одного из их кланов и проверить правдивость этой информации. Захватите замок Kleesive, в чем вам помогут лесные союзники.**

**Возможные бонусы: три свитка с различными заклинаниями – Protection from Fire, Ice Bolt и Precision.**

**Найденный в миссии артефакт за башней переходит в следующий этап кампании.**

Возьмите Precision, оно увеличивает уровень атаки стреляющих созданий, которых у вас будет много: это лучники и эльфы.

Начинаете вы с тремя замками. Как всегда, для их быстрой отстройки захватываете те две лесопилки и два рудника, что расположены неподалеку. Уделите особое внимание лесному замку, так как именно к нему враг будет проявлять повышенное внимание. Возводите только простые сооружения, до ангелов и драконов развиваться не нужно.

В конце первого месяца собирайте все силы в обоих замках рыцарей в одну армию и формируйте вторую такую же из лесных ополченцев. К сожалению, объединить оба войска не сможете... Уничтожьте отряды лордов бездны и атакуйте обе инфернальные деревни двумя армиями. Затем лесников пошлите немного западнее на замок инферналов, а рыцари пройдут немного на юго-восток, где атакуют ещё один замок. Теперь добейте рыскающих вражеских героев и заберите у одного из них огненный меч (+6 к атаке). Отнесите его в дом мудреца прямо в центре карты, который выложит за этот уникальный меч не менее ценный приз – щит (+6 к защите).

Отнесите щит в юго-восточный угол, к третьему мудрецу. Тот даст том огненной магии, который наделяет владеющего им героя полным знанием всех заклятий сферы Огня. Осталось ещё одно маленькое дельце – получить артефакт, который перейдет в следующую миссию. Напротив мудреца, меняющего меч на щит, находится охраняемый дьяволами проход. Он ведет в небольшую долину, богатую разбойниками. Посетите хижину мага, чтобы увидеть Kleesive. Зайдите за башню, где помимо кучи сундуков вам подкинут Charm of Mana (+1 к восстанавливаемой за день мане).

Теперь, уладив все дела, приготовьтесь к атаке на Kleesive. Действуйте аккуратно и соберите сильную армию, так как придется ещё раз разобраться с дьяволами, а затем перебить мощное инфернальное войско. Нужно будет купить все войска в трёх замках, что скопились за полтора месяца, и отправить в бой наиболее «крутого» героя. Иметь численное превосходство не обязательно.

## 3. NEUTRAL AFFAIRS

**Цель: участвуя в междоусобной войне, болотные жители и варвары успевают грабить западные земли Эрафии. И тех, и других нужно уничтожить, иначе война будет продолжаться до бесконечности.**

**Бонусы: щит +2 к защите, топор +2 к атаке и знание Expert Logistics.**

**Найденный в миссии артефакт за башней переходит в следующий этап кампании.**

Выбор действительно труден, но последний вариант сулит 30% увеличения проходимой за день дистанции, а значит, эффективность перемещений главного героя. Именно скорость поможет разбить врагов, пока они не дойдут в своем развитии до бегемотов и гидр.

Ситуация предельна проста: по два неплохо развитых замка у обоих противников и два городка в центре, за которые разворачиваются основные бои между врагами. Замки варваров расположены

почти в юго-восточном углу, а болотные твари живут в противоположной части карты. В первую неделю захватите лесопилки и рудники, причем очень быстро, так как строительство фортов в рыцарских замках потребует уйму материалов. Посетите обе обсерватории, которые откроют большую часть карты.

За две недели отстройте рыцарские цитадели и улучшайте магический замок до столицы. В первую неделю желательно попробовать построить сооружения для лучников и копейщиков, а во вторую – приступить к мечникам и монахам. При строительстве зданий обязательно определитесь, в каком именно замке вы будете улучшать сооружения для монстров, чтобы не делать того же самого в другом.

Замок волшебников, как всегда, служит плохим источников войск, но вот гремлинов стоит улучшить, так как стрелки они дешевые и вообще-то неплохие (в больших количествах). Во вторую неделю наймите немного войск и разбейте отряды копейщиков и големов, чтобы захватить массу ресурсов. С началом третьей недели разгоните мечников и заполучите артефакты, улучшающие защиту и атаку.

К четвертой неделе постройте здание для ангелов и пробивайтесь через гарнизон на дороге к замку болотных. Возьмите его и захватите ещё один такой же, расположенный на экран южнее от первого. Считайте, что болотные жители уже выведены из игры, так как находящийся пока под их контролем город в центре будет быстро взят варварами. К шестой недели улучшайте здание для архангелов и отдайте их в армию к главному герою.

Атакуйте варваров, чьи замки также расположены очень близко друг от друга. Не отвлекайтесь на города в центре, идите в юго-восточную часть карты. Силы у противника большие, но и у вас войск много. К тому же, вражеская армия разделена по нескольким героям, а у вас силы собраны в один кулак.

Как поймёте, что побеждаете, не забудьте посетить красную башню в юго-восточном углу, где герой с артефактом из предыдущей миссии найдет подзорную трубу. Если вы её возьмёте, то здорово облегчите себе жизнь в следующей миссии, так как воевода с сей безделушкой получит ценнейшую реликвию в первую же неделю.

## 4. TUNNELS AND TROGLODYTES

**Цель: когда войска королевства отбивали атаки инферналов, подземные создания втайне рыли туннели к Стидвику. Благодаря внезапности и численному превосходству они чуть не захватили весь континент. Необходимо спуститься под землю и уничтожить врага, перерезав тем самым главный путь переброски его войск на континент.**

**Возможные бонусы: башня мага третьего уровня, 3 башни мага первого уровня и знание Expert Navigation.**

Как ни странно, бои развернутся в подземелье, а море останется лишь источником захвата небольшого количества ресурсов. Поэтому последний вариант смело отвергайте, а выбирайте три башни мага в стартовых городах.

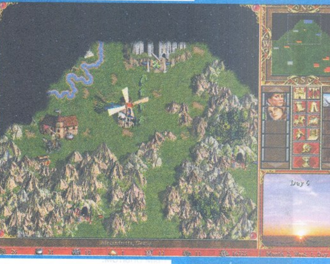
По традиции в первые дни захватывайте лесопилки и рудники, чья продукция очень нужна для основных зданий. По одной лесопилке и руднику найдете у рыцарского и магического замка, но вот у лесного их нет. Ещё одна приятная новость – за башней рядом с рыцарским замком найдется Sentinel's Shield, особая по силе реликвия (+12 к защите, -3 к атаке). Она обязательно попадет в руки героя с артефактом из предыдущей миссии.

Разберемся с развитием замков, так как неправильная отстройка грозит верным поражением. Все цитадели изначально неплохо развиты, но приносят мало золота. Постройте поочередно в каждом замке по кузнице и ярмарке, а затем модернизируйте городское здание.

К концу первой недели постройте у лесных жителей и у рыцарей максимум дополнительных сооружений для найма войск. Вторая неделя пройдет в стройке столицы в замке рыцарей и улучшением форта для лучшего роста монстров. Развивайте и укрепление волшебников ради найма в будущем неустрашимых титанов.

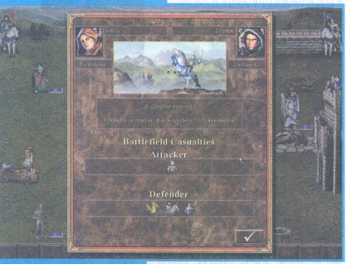
К концу третьей недели постарайтесь выйти к гигантам у волшебников и ангелам у рыцарей. Для грядущих битв вам понадобятся мощные существа, причем в большом количестве. А чем раньше вы создадите здания для них, тем больше потом сможете заполучить в свою армию. Не проводите дорогостоящих модернизаций зданий, так как на экран севернее бастиона волшебников находится форт, куда вы будете свозить большинство ваших бойцов. К середине второго месяца можно послать второстепенного героя погулять на море. Пусть он доплывет до центра карты, где найдет картографа и получит полную карту всей водной глади. Пособирайте им же морской мусор, который может немного пригодиться. В это же время отправьте героя с мощной рыцарской армией на завоевание подземного царства. В другой спуск направьте ещё одну армию, но уже принадлежащую расе волшебников. Желательно в третий спуск в подземелья отправить и третьего героя с лесными бойцами.

Все замки противника находятся под землей, их пять штук против ваших трёх. Ваши твердыни принадлежат разным расам, а у противника все армии только одного, подземного типа. То есть ваши войска более разобщены, чем у противника. Ваш шанс – сразу взять три или даже четыре подземных бастиона, пока супостаты не опомнились и не перешли в контратаку. Расположились подземные замки хитро, но попробуем описать: если в центре подземелья мысленно нарисовать огромный квадрат со сторонами в три игровых экрана, то четыре вражеских города окажутся точно в углах такого квадрата. Именно на данные замки нужно начать штурм. Пятый замок, наиболее ценный для противника, оставьте «на потом»: во-первых, он находится в середине восточной кромки карты, то есть достаточно далеко, а во-вторых, основная армия противника будет охранять именно его. Не забудьте по мере надобности посылать подкрепления из родных замков на поверхности.





С захватом нескольких замков укрепитесь в них вашими героями и приготовьтесь к возможной обороне. Главный герой должен взять из армии волшебников всех титанов в дополнение к своим архангелам и отправить в пять оставшихся мест самые сильные отряды у имеющихся у вас героев. После чего бросайте его на перехват вражеским героям, стараясь постепенно приближаться к пятому замку. Эта миссия является самой сложной из всех из-за множества сильных героев у противника, поэтому будьте предельно хитры и расчетливы.




Вполне вероятно, что вам встретится супергерой противника Ajit, в чем-то превосходящий по показателям даже вашего главного героя с его реликвией и накопленным опытом.

Вот вам и пригодятся накопленные ранее титаны и архангелы, которые должны обеспечить вам победу. Правда, этот же супергерой знаменит своими способностями убегать с поля боя и за пару дней набирать армию не меньше предыдущей. Поэтому посылайте героям максимум войск, которые способны «родиться» в подконтрольных замках.

Как все пять замков будут захвачены, можете вздохнуть спокойно. Противник ещё силен, но подкрепления ему уже не будет. Продержитесь неделю, и герои оппонента покинут его.

## VI. SONG FOR THE FATHER

*И вновь продолжается бой... На этот раз между Катериной и её отцом-личом. Разбейте армии нежити и восстановите порядок на землях Эрафии.*

### 1. SAFE PASSAGE

**Цель: власть над некромантами захватил ими же оживленный король Gryphonheart, который подчинил себе многочисленные орды зомби, скелетов и тварей пострашнее. Некроманты растерялись и готовы просить помощи у Катерины, поэтому в качестве жеста доброй воли посылают ей свидетеля отравления её отца. Вам нужно обеспечить безопасный проход некроманта Nimbus'а в рыцарский замок.**

**Предлагаемые бонусы: 2 500 золотых, умение Basic Logistics и сапоги Boots of Speed у некроманта.**

Два последних бонуса предложены напрасно, потому что они появятся у некроманта. А некромант фактически исполняет роль хранителя предмета, который надо принести в замок, и в боях участвовать он не будет. Карта очень-очень маленькая – артефакты и способность увеличения дальности ходьбы героев вовсе не нужны. Берите золото, оно не помешает.

Предлагаемая тактика прохождения миссии уже ранее описывалась: хватайте все начальные войска и без всякого развития ваших замков атакуйте врага. Лучше всего подойдет такая последовательность: в первый ход постройте сооружение для лучников, наймите их и копейщиков и отдайте главному герою. Идите им наверх, по дороге к гарнизону. Перейдите его и скачите далее по дороге, к центру карты. Наймите в первый же ход героя-рыцаря и отдайте его войска главному, а затем используйте неизрасходованные им шаги на посещение башни копейщиков.

На втором ходу атакуйте главным героем крепость некромантов, что расположена в центре карты, в двух шагах от дороги.

Если атака будет произведена именно во второй ход, то вы легко сметете дюжину охранников-скелетов. Построенные к третьему ходу ходячие трупы также не станут серьезным противником. Осталось преодолеть последнее препятствие в виде отряда зомби на пути ко второму бастиону некромантов. Он находится на полпути к северо-западу от первого оплота нежити.

Расправившись с организованным сопротивлением, откройте всю карту, благо она очень мала. Посетите три палатки, расположенные в углах карты; отстройте башни мага в трёх городах и выучите заклинания в них максимально большим количеством героев. Загляните полководцами в обелиски, прибавляющие по 1 000 очков опыта, и посетите пентаграмму (+1 к мощи). Героев также можно направить к дереву мудрости.

Как только почувствуете, что ваши ребята достаточно развиты, сразу направляйте некроманта в ваш замок. Перед этим убедитесь, что количество ваших героев равно восьми. Это важно для следующего задания.

### 2. UNITED FRONT

**Цель: объединенные силы волшебников, рыцарей, лесных жителей и некромантов должны очистить окрестности от войск нежити. Приготовьтесь к серьезному сопротивлению и развивайте ваших героев, которые попадут в финальную миссию с участием лорда Хаарта и королевы Катерины.**

**Бонусы: 35 королевских грифонов, 35 железных големов и 35 высоких эльфов.**

Эти войска предназначены для уничтожения множества зомби, расплодившихся по всей карте и преградивших доступ к хоть сколько-нибудь важным источникам ресурсов. Посему против медлительных зомби лучше всего применять эльфов, так как нежить до них просто не успеет дойти, а значит, ваши стрелки нисколько не пострадают.

Итак, тактика мгновенного прорыва в описываемой миссии полностью безрезультатна, а потому нужно методично захватывать ресурсы и развивать тылы, то есть замки. Все шахты и лесопилки охраняются отрядами ходячих тел и их собратьями-зомби. В большинстве случаев герои, выучившие в предыдущей миссии боевую магию, справятся с ними даже без дополнительного набора войск, то есть имея лишь стартовые войска. Тех героев, которые по магии продвинулись не сильно, используйте в качестве разведчиков для их более сильных коллег. Особое внимание уделите герою с отрядом высоких эльфов: он должен постоянно зачищать местность от мертвяков. Конечно, будет немного утомительно проводить за первую неделю ...дцатый бой с зомби, но никто и не говорил, что всё будет слишком просто и легко.

О развитии замков скажем, что у вас два очевидных варианта: развивать здания для роста существ в одном из укреплений или понемногу строить и там, и сям. На наш

взгляд, предпочтительней бросить большинство из имеющихся у вас средств на быстрый подъем крепости некромантов. Здания в ней стоят недорого, а обитающая нежить требует действительно мало финансов по сравнению с аналогичными созданиями других рас. Очень хорошо собрать толпу скелетов и дополнить их черными рыцарями и костяными драконами. Времени потребуется не так уж и много – недели две, а вот ваша армия в таком составе будет сильнее, чем у оппонента.

Когда появятся первые костяные драконы, уделите чуть больше внимания рыцарскому замку, стоит развить его до мечников, так же, как и лесной – до единорогов. Формируйте три армии: наиболее мощную у некромантов и две (из рыцарских и лесных созданий) послабее. Повелитель нежити должен захватить замок, что находится на два экрана западнее от его родного некрополя. Предводитель копейщиков, лучников и мечников пусть идет в атаку на второй замок, уютно расположившийся за гарнизоном, прямо на север от рыцарской твердыни.

Третий герой-лесничий пусть под шумок берет третью крепость немёртвых. Если провести прямую линию между замками некроманта и рыцарей, то в середине такой прямой и находится сия крепость. Взяв приступом замки, рыцари и лесные обитатели должны закрепиться в них и отбиться от пришедших противников. Грозная и наиболее мощная армия некромантов тем временем начнет наступление на достаточно крепкий последний действующий бастион нежити в северо-западном углу. С захватом их замков вражеские герои, скорее всего, попробуют вернуть один или два себе. Смело выдерживайте их атаки, и оставшийся без средств к существованию враг будет ликвидирован.

## 3. FOR KING AND COUNTRY

**Цель: пришла пора в последний раз доказать нежити, что объединенные силы рыцарей, волшебников и лесных обитателей вполне способны справиться с их ордами. Ваша задача – захватить оба некромантских замка, в одном из которых засел предводитель неупокоенных.**

**Бонусы: том магии Земли (знание всех заклинаний этой сферы), артефактный шлем (+6 ко всем атрибутам) и шляпа, дающая обладателю знание всех заклятий пятого уровня.**

Суперсильных магов в вашей команде не наблюдается, но зато сразу даются два продвинутых «героя меча» в лице лорда Хаарта и королевы Катерины. Соответственно, шлем будет наиболее уместен. Он не только воинский аксессуар, но и хорошая добавка к магическому потенциалу бойцов.

P.S. Имеет смысл перестартовать миссию пару-тройку раз, если вы будете недовольны имеющимися у Катерины способностями. С каждым новым стартом они будут изменяться, причем очень сильно. Зачем Катерине Expert Estates, Navigation или First Aid, когда она может иметь навыки намного лучше – Expert Offence и Expert Archery? Но стоит ли овчинка выделки, решать вам, можете довольствоваться и тем, что у неё есть.

Классная миссия! Все замки отлично отстроены как относительно сооружений (они уже усовершенствованы!) для бойцов, так и по финансовым поступлениям. Улучшайте рыцарский замок до крепости, а в следующий ход превращайте его в столицу. В первую же неделю постройте в нём монастырь... В лесной твердыне к пятому-шестому дню воздвигайте здания для единорогов и живых деревьев-дендроидов. А в цитадели волшебника можете и вовсе ограничиться павильоном, да и то в конце недели. В первый ход посетите слабым героем хижину мага и останьтесь рядом с ней. На второй день замки нежити создадут непроницаемый для глаз «туман войны», но вы снова посетите хижину мага и разгоните наваждения. И так повторяйте




героем каждый день до захвата обоих вражеских замков. Другие герои берут небольшое количество стреляющих созданий и ими захватывают за первую неделю по одной лесопилке и руднику у каждого из замков. А заодно отгоняют тех же зомби от шахт с остальными ресурсами. В начале второй недели собирайте у рыцарей все войска и, отдав их Катерине, атакуйте восточный гарнизон. От него – один день пути до замка нежити, на который и пойдет ваша атака. Высшим шиком может стать его захват в конце второй недели, и это вам по плечам. Наймите всех тварей в начале третьей, прорывайте хилый гарнизон и добивайте врага штурмом второго замка.

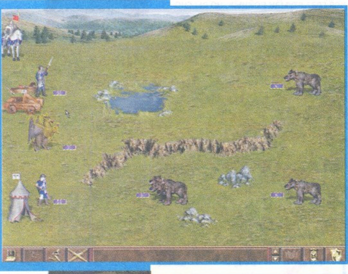
Между прочим, вам может показаться, что в подземном уровне есть что-то ценное и важное для прохождения миссии. Уверяю вас, это не так – пара шахт, всякая мелочь в виде нескольких сундуков



и парочки артефактов средней паршивости. Есть, правда, телепортер, но ведет он в маленькую пещеру с тремя святынями, каждая из которых учит героя одному заклятью.

## VII. SEEDS OF DISCONTENT

*Эта сумасшедшая (в хорошем смысле этого слова – очень уж миссии нестандартные) кампания посвящена борьбе свободолюбивого народа Спорных земель за независимость от Эрафии и эльфов. Найдите легендарную Чашу Грааля, донесите её до нужного города и возведите роскошную столицу.*



### 1. GRAIL

**Цель: после победы над захватчиками на землях Эрафии установился мир и порядок. Однако старая вражда между людьми и эльфами не исчезла, а лишь на время приутихла. Вполне возможно, что первое столкновение между бывшими союзниками произойдет из-за Спорных земель, на которые претендуют и те, и другие. Но можно объявить независимость земель и тем самым предотвратить будущий конфликт. Найдите и раскопайте Грааль, с помощью которого удастся привлечь большинство лесного народа.**

**Бонусы: 5 000 монет, 4 пегаса и сапоги скорости.**

В этой миссии проблема заключается не в нехватке денег, а в их избытке, так как найм монстров и другие траты довольно затруднены. Берите пегасов – не прогадаете. На всей карте находится лишь один город, в котором запрещено строить любые сооружения для найма монстров. Все вооруженные силы вы будете получать от рекрутирования существ в их разбросанных по всей карте жилищах. Иногда будут даваться подкрепления в виде нескольких тварей, желающих сражаться на вашей стороне. Третий путь найма войск – покупка героев, отъём их начальных армий и их же увольнение. Третий вариант хорош тем, что позволит создать внушительные толпы наиболее простых и слабых созданий всего лишь за один ход.

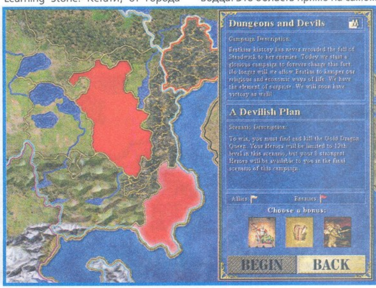
В первый ход постройте в городе башню мага и посетите её героиней по имени Mephala, чтобы выучить заклинания и забрать войско из боевых гномов и кентавров. Другие два героя пусть посещают оба обелиска, а потом чуть походят около них, пока к каждому не присоединится по отряду. Во второй ход стройте в городе таверну и нанимайте двух-четырех героев. Отдайте их войска и натравите воительницу на копейщиков. Те должны разбежаться от страха, как и ещё несколько отрядов таких же бойцов, перекрывших проходы. Отдайте войска первых двух героев Mephal'е – получиться внушительная армия. Одних только боевых гномов соберется шесть десятков, не говоря уж о кентаврах и прочих.

Полководцами без армии в течение первой недели и в начале второй обегайте максимум построек с существами и попытайтесь передать их героине до штурма ею гарнизона. По крайней мере, та ждать всех не должна, а пусть лучше посетит два дерева знаний (+1 уровень за каждое) и монументы Learning Stone. Кстати, от города можно пойти на восток и наверх или же выбрать западный путь. Ваш выбор принципиального значения иметь не будет, так как оба пути являются одинаковыми по постройкам, охранникам, населенности гарнизонов и пр.

Старайтесь проявлять оперативность – до гарнизона дойдите в начале-середине второй недели. Силы защитников будут невелики: около 15 продвинутых лучников, 10 грифонов, 25 стандартных копейщиков, 20 обычных лучников и 20 воинов с алебардами. Особых потерь быть не должно, а сам бой можно провести в режиме Quick Combat. Затем забейте пачку грифонов, пройдите к обелиску и получите ещё 20 лесных эльфов. Теперь пройдите примерно северо-западнее, к центру карты. Улучшайте все ваши создания и объединяйте их с уже продвинутыми собратьями. С такой силой вы легко уничтожите несколько кавалеристов, охраняющих проход к другому обелиску, прямо над вашим городом.

За кавалеристами к вам присоединятся 15 единорогов, вернитесь в форт и улучшайте их. Разбейте ещё один отряд кавалерии, и обелиск ваш. Около третьего обелиска над городом готовьтесь принять ещё 20 эльфов. Совершенствуйте и их. Посетите две поляны в северо-западном и северо-восточном углу. Найдете оба зеленых обелиска, которые уже полностью откроют карту сокровища. Если хотите, посетите дома ключников, чтобы героями без армий подобрать по одному артефакту.

Осталось только одно место, куда не ступала нога вашего полководца. Это область прямо на самом



севере с защитниками в виде нескольких единорогов. Не радуйтесь их малому количеству, так как по пути к ним на вас нападет серьезный отряд боевых единорогов с прикрытием в виде эльфов. Выиграв битву (даже серьезные потери уже допустимы), получите минус к морали и 5 000 очков опыта. Заходите на болотистую поляну с множеством агрессивно настроенных существ. Посмотрите на вашу карту и встаньте на то место, что отмечено крестиком. Место выбирается произвольно, и при каждом новом прохождении миссии копать надо в разных местах. Совет: если надо пройти на север поляны, то не связывайтесь с ангелами, а обойдите их сбоку через отряды монахов.

## 2. THE ROAD HOME

**Цель: необходимо в целости и сохранности доставить Грааль в ваш город. Чем и займется отважный рейнджер под вашим руководством. Если же герой пожелает захватить все вражеские замки, то вы тоже победите.**

**Бонусы: башня мага 3-го уровня, 5 000 золотых и 3 солдата дендроидов.**

Как обычно, берём армию: набирать войска в родном городе не разрешат, значит, лучше усилить стартовую армию пополнением из деревянных парней.

Миссия очень странная и необычная, как и вся седьмая кампания. Проходится она просто, но при этом вы открываете около трети карты. Обычно из чистого любопытства перед окончанием миссии хочется разведать все области – у вас такой шанс будет. И забудьте о родном замке, так как развить его не удастся. Сама миссия описана в расчете, что вы её проходите не на скорость, а на полное исследование.

Если же хотите побыстрее её завершить, то дойдите, как описано ниже, до первого города и от него бегите к вашему.

Итак, пусть герой в своем движении на юг следует по западной кромке карты. Во второй день разведчики доложат, что к вам хотят присоединиться все мечники в близлежащих областях. Идите, идите и идите, по пути собирая мечников и охраняемые ими сундуки. Не забывайте об осторожности: к вам присоединятся **обычные** мечники, а не крестоносцы. Уже увидели и захватили забытый городок? Постройте в нём здание для улучшения ваших мечников и переведите их в ранг крестоносцев. Уходите из города и прошагайте экран на юг.

Здесь соберите всех обычных эльфов. В юго-западном углу вы тут же увидите синие башни. Чтобы обойти их, посетите хорошо защищаемый дом ключника на северо-западе от городка. За башней вы обнаружите массу желающих присоединиться монахов и несколько сундучков с драгоценностями. Будет и артефакт в самом углу, но за него нужно будет подраться с фанатиками-Zealots.

Теперь скачите в центр карты, там атакуйте лесную крепость. С её захватом лесные герои останутся вообще без городов и вскоре будут выкинуты из игры. Осталось захватить замок рыцарей на полтора экрана севернее лесного. Взяв его, оставьте гарнизон пустым, чтобы рыцари смогли захватить этот замок обратно. Иначе они тоже останутся без замка, а миссия скоропостижно завершится. А вам для полноты ощущений нужно побывать в северо-восточном углу, за зеленой башней (палатка находится прямо рядом). В вашу армию вольются толпы единорогов, готовых в любое мгновенье выбить врага из последней крепости и завершить миссию.

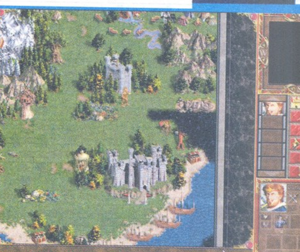
## 3. INDEPENDENCE

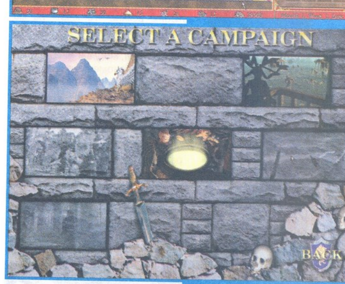
**Цель: постройте столицу (то есть Capitol) в вашем городе – и вы победитель. Однако могут быть небольшие проблемы с ворами леса и золота.**

**Бонусы: 3 улучшенных дендроида, 6 обычных и 12 кусков древесины.**

Выбирайте древесину! Если, конечно, захотите пройти миссию за восемь дней. Боевых действий вы почти не ведёте, а только отстраиваете город. Героем пособирайте золото и посетите обсерваторию. Между прочим, в костре перед городом можно найти и пять дополнительных кусков древесины: если не получится с первого захода, то можно рестартовать.

Приводим полное расписание строительных работ. Весь первый день возводим ярмарку, во второй – башню мага, а на третий производим обмен золота на три дополнительные единицы древесины (обмен не нужен, если в костре оказалось именно дерево). Тут же возводим кузницу. В четвертый день сооружаем Town Hall, в пятый – уже City Hall. Шестой день ознаменуется цитаделью. Осталось возвести замок в седьмой день, но вот беда – 10 единиц руды и золото у вас есть, но в графе «древесина» стоит нуль. Что делать? Менять кристаллы, драгоценные камни и ртуть на древесину. Соотношение будет грабительским – одна деревяшка на пять единиц каждого ресурса, но десять у.е. древесины вы наберете. Ежели всё-таки парочки деревяшек хватать не будет, то купите их за золото. Набрав десять у. е. дерева, возводите замок.






Восьмой день – долгожданная столица. Вы победили! Раз прошли кампанию, то можете смело величать себя лучшими полководцами всей Эрафии и Энрота. Ну, а в одиночных миссиях можно оттачивать ваше мастерство практически бесконечно, благо их очень много.

Если вы поиграли в Might&Magic 6, то обязательно пройдите The Mandate of Heaven – масса положительных эмоций вам гарантирована.





Дмитрий Бурковский

# НЕ ТОРМОЗИ
# EXCESSIVE SPEED

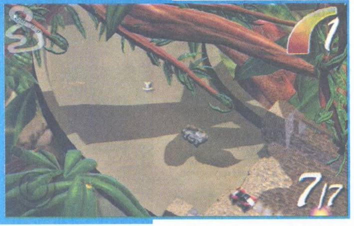
| | |
|---|---|
| РАЗРАБОТЧИК | Chaos Works |
| ИЗДАТЕЛЬ | Iridon Interactive |
| ЛОКАЛИЗАЦИЯ | Snowball Productions |
| ИЗДАТЕЛЬ В РФ | «1С: Мультимедиа» |
| ВЫХОД | март 1999 г. |
| ЖАНР | top down racer |
| ТРЕБОВАНИЯ | P–133, 16 Мб, SVGA |
| ГРАФИКА | ★★★★★★★★☆☆ |
| ЗВУК | ★★★★★★★★☆☆ |
| ИГРАБЕЛЬНОСТЬ | ★★★★★★★★★☆ |
| ОБЩИЙ РЕЙТИНГ | 8.2 Лучший представитель жанра top–down racer'ов за последнее время |



## ЛИЧНОЕ ДЕЛО

Можно, я буду несколько необъективен? Признаться, очень уж люблю всякие «гонялки» на маленьких автомобильчиках. Испытываю к ним привязанность, понимаете ли... И, могу вас уверить, я не одинок. Феномен популярности top-down racer'ов странен сам по себе – идея до предела проста (примитивна?), содержание тоже недалеко уходит, смысла особого вроде нет, а играют ведь... Интересно, что по поводу увлечения на этот раз уже совсем небольшими машинами сказал бы старина Фрейд?

Мое личное знакомство с игрушками, подобными Excessive Speed, началось достаточно давно. И не с Ironman'а, как многие могли подумать, а с неизвестного и теперь уж точно Богом забытого игрового автомата, то ли от Atari, то ли от Taito. Вид сверху, схематически изображенная трасса, единственный спрайт единственного авто, две кнопки управления и бесконечный азарт от сражения с живым соперником. Поверьте мне, это была вещь. Потом, конечно, пришло время «заболеть» и Ironman'ом, и, конечно же, MicroMachines, и уже относительно недавними Death Race и Ignition вкупе с великолепной Grand Theft Auto. Но ни модель автомата, ни название той самой первой игры мне узнать до определенного момента долго не удавалось. Печальная получалась история...



## ПРАВИЛЬНЫЙ ПУТЬ

Ладно, не будем о грустном, ибо у меня сегодня праздник. Впрочем, он продолжается вот уже несколько дней, а впереди (я уверен!) ещё одна бессонная ночь и горячее желание пройти все трассы, завершить все виды чемпионатов и заполучить все разновидности автомобилей. В чем ключ к успеху? Как-то не задумывался над этим вопросом – игра мне интересна, и виной тому, скорее всего, самодостаточность процесса. «Не тормози!» жутко увлекает именно из-за того самого желания «пройти ещё чуточку дальше». Гениальная идея разработчиков – заставить игрока открывать новые трассы не банальным завершением чемпионата в ранге лидера, а просто показывая лучшие результаты в каждом из видов отдельных заездов на уже доступных треках. Пришел первым – получи звезду, показал лучшее время – держи ещё одну. Собрал три – вперёд, тобой открыта новая трасса и, как следствие, новые области для установления очередных рекордов и будущих маршрутов. И эта гонка не прекращается ни на минуту: прошел один чемпионат – добро пожаловать в другой, получил одну машину – в погоню за новой. Мотивация не пропадает никогда, причём никому не важно, в каком порядке всё это делаешь. С таким подходом даже не возникает желание расставаться с игрой. Конечно, если не «заткнешься» где-нибудь к концу. Что вполне возможно – эта вещь действительно сложна.

## ERASE/REWIND

Сначала просто не соображаешь, как вообще здесь можно что-то выиграть. Противники давно ушли вперёд, бонусы явно не помогают, автомобиль болтается от борта к борту, а впереди ещё три круга дикого ритма. Понимание приходит где-то ближе к середине первого часа (впрочем, к кому как). Вроде начинаешь нормально «ловить» повороты, держать машину на заносах и избирать правильную траекторию. Еще через полчаса уже удается избегать противников и грамотно применять бонусы. Последних, кстати, весьма много, и соперник их с удовольствием использует, так что их полезность понимаешь довольно быстро. Особенно это касается излюбленного «приза» – ракетного ускорителя и его усовершенствованной версии. Ибо главное – придти первым. Про соперников можно забыть. Только вряд ли они будут вести себя столь благородно по отношению к вам. Эти ребята управляют своими автомобильчиками четко, в большинстве случаев обходя на поворотах и лишая вас места предельно точными выстрелами. Иногда возникает ощущение, что компьютер себе нагло подыгрывает и что его болиды явно быстрее. Впрочем, это совсем не обязательно – скорее, связано это с тем, что AI допускает гораздо меньше ошибок, чем его разумный оппонент перед экраном. Кроме того, иногда ведомые компьютером гонщики совершают довольно глупые (и оттого более «человеческие») поступки. Впрочем, в этом они нам не конкуренты – мы совершим их гораздо больше, уверяю вас.

Проблема в том, что пара серьезных столкновений за игру – и всё, можно начинать с начала. Противник, если вы его пропустите вперёд и ошибетесь где-нибудь на повороте, уже не даст себя обогнать. Самое смешное, что удары и шатания от одного борта к другому – постоянный спутник не только начинающего гонщика. Главный

бич «Не тормози!» – нежелание разработчиков расставаться с красотами созданных с таким трудом и любовью трасс. Декорации, безусловно, хороши (об этом чуть позже), но зачем же загромождать ими всё окружающее пространство? Конечно, авто просвечивается сквозь горы и строения, но куда, позвольте, делся сам трек?! Как можно управлять машиной, не видя того, по чему ты едешь?!! Ладно, ладно, можно. Но единственный способ – выучить маршрут в свободном режиме. Иногда кажется, что это довольно легко – трассы действительно небольшие. Но, несмотря на всю скоротечность гонки, продержаться в одном ритме и не вылететь удаётся очень и очень редко. Пара столкновений с вашей стороны – и вперёд, заветная комбинация «Escape-Переиграть-Да».

## ГРАФИКА И ВСЕ-ВСЕ-ВСЕ

Надо быть справедливым – иногда возникает мысль, что разработчики всё-таки поступили правильно, когда не стали убирать декорации, а сделали из них чуть ли не основное действующее «лицо». Что и говорить, они очень красивы. А также ярки и разнообразны, каждая трасса – это новый мир, каждый – со своими обитателями и спецификой. Множество мелких деталей и прекрасная анимация придают игре некий шарм, утонченность. Всё-таки приятно ездить по «живым» дорогам с посторонними персонажами, вроде пингвинов из аквапарка, вертолетов над Лас-Вегасом или птеродактилей в мрачном и странном аналоге Лондона. И двухмерность подобные игры отнюдь не портит, особенно если вспомнить, во что превратили MicroMachines 3D.

И всё же хорошая графика и грамотный процесс получения новых автомобилей и трасс здесь не главное. Намного важнее то, как реализована сама игра. Машинки вертятся, врезаются, бьются о борта соперников, стреляют, скрипят шинами и разваливаются на части. Физика соответствующая: авто плавно поворачиваются, их заносит на поворотах. Что ещё надо? Классический Rock'n'roll Racing. Не знаю почему, но «Не тормози!» ассоциируется у меня больше всего именно с этой игрой. Общность стиля и духа, что ли. Да и стрельба в подобных играх – явление нечастое (я бы вспомнил ещё Death Race). А где выстрелы, там и взрывы. С ними, кстати, связан самый интересный вид соревнований – заезд на «аккуратность», где вы соревнуетесь не столько с тенью и временем соперника, сколько со своим умением управлять машиной вообще, так как одно столкновение приводит к неизбежному окончанию игры. Вот везде бы так!

## «ПОЖАЛУЙСТА, ГОВОРИТЕ ПО-РУССКИ!»

«Но позвольте! – воскликнут некоторые. – Причём же здесь русское название игры?!» Объясняю: «Не тормози!» в бытность свою Excessive Speed оказалась под пристальным вниманием российской компании Snowball Productions, приготовившей нам этот небольшой сюрприз. Локализовано всё, что можно было локализовать в аркаде. Не столь важно для подобной игры, зато очень приятно. Да и в опыте по переводу на русский язык команде Snowball не откажешь – за их плечами серьезная работа по полной русификации (и переработке) таких вещей, как «Дон Капоне», «Война и мир» и «Ярость».




Что же касается самой игры, то не знаю, как вам, но мне она пришлась по душе. Несмотря на кажущуюся начальную сложность и некий дисбаланс. Просто очень быстро находишь нужный ритм и включаешься в соревнование. А вот покинуть его уже довольно сложно... Да, чуть не забыл. У той печальной истории в начале моего рассказа всё-таки был счастливый конец. Однажды в 1994 г. мы с друзьями, прогуливаясь в пасмурный осенний день по набережной одного курортного городка на южном побережье Великобритании, случайно забрели в зал старых игровых автоматов. Каково же было мое удивление, когда в одном ряду с Asteroids и Gauntlet я нашел ту самую свою первую гоночную игру. Ею оказалась оригинальная версия Rock'n'Roll Racing, впоследствии неоднократно переизданная (последний раз – в 1995 г.) Классика жанра! Прямой предок и идейный прародитель Excessive Speed, или «Не тормози!», как вам теперь будет угодно.

## СОВЕТЫ



Главная причина, по которой не успеваешь за компьютером, помимо столкновений, разумеется, – слишком большой занос. Старайтесь всегда сокращать его, делая поворот как можно более коротким. Только всё равно старайтесь проводить его как можно плавней, особенно, если угол не очень резкий. В поворот старайтесь входить по внутреннему радиусу (но не касаясь ближайшей стенки!), тем более, когда соперник находится непосредственно перед вами. Таким образом вам удастся одновременно и отпихнуть его при боковом столкновении, и заметно снизить скорость, сделав её вполне приемлемой для удачного окончания маневра. Используйте любую возможность срезать, поэтому обязательно изучите трассу перед стартом соревнований. В идеале для начала лучше попрактиковаться, заодно заработав по звезде в заездах на время и аккуратность, а уж потом приступать к «большой игре». Среди бонусов встречается очень много бесполезных вещей, вы же в первую очередь старайтесь хватать «ремонт» и «ускоритель».






Обратите внимание, что компьютер использует большинство бонусов сразу. Если он впереди, то идеальный вариант избежать неприятного сюрприза – это пересечь его траекторию. Он обязательно выстрелит в вас.

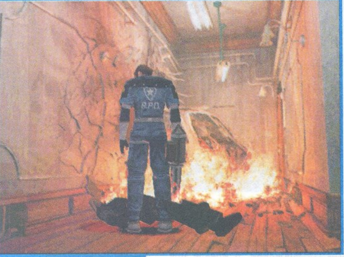
Один из вариантов сдерживания преследователей – собирание большинства бонусов у них на пути с целью лишения их тактического превосходства. Если у вас появилась возможность использовать «приз» – делайте это. В любом случае он у вас пропадет, как только получите новый. Разве что включать ускорители на особо крутых поворотах не стоит... ■

# RESIDENT EVIL 2

Алан Берновский

| | |
|---|---|
| РАЗРАБОТЧИК | Capcom |
| ИЗДАТЕЛЬ | Virgin Interactive |
| ВЫХОД | февраль 1999 г. |
| ЖАНР | adventure + action |
| ТРЕБОВАНИЯ | P-166, 32 Мб, рек. 3Dfx |
| ГРАФИКА | ★★★★★★★★☆☆ |
| ЗВУК | ★★★★★★★☆☆☆ |
| ИГРАБЕЛЬНОСТЬ | ★★★★★★★★★☆ |
| ОБЩИЙ РЕЙТИНГ | 8.1 Кровавое приключение, наполненное кошмарами и хитроумными загадками |

**Все началось с аварии в лаборатории, расположенной у небольшого городка под названием Raccoon City. Umbrella Corporation разработала мутагенный яд, который использовался в бактериологическом оружии. После катастрофы все живое начало потихоньку мутировать. Тогда это обошлось – специальная команда спецназа уничтожила всех мутантов. Но эксперименты продолжались, и новый кошмар вырвался на свободу.**





## ДИСК ПЕРВЫЙ

Вы – молодой полицейский, вчерашний выпускник Академии, были переведены в маленький городок под странным названием Raccoon City. Удивительно, но на улицах не видно ни одного жителя, а ведь время вечернее, люди гулять должны... Внезапно ваше внимание привлекает какая-то куча, лежащая посреди дороги. Придется выйти и посмотреть (видимо, по сценарию вы очень хороший, любознательный полицейский). Первая встреча с зомби могла закончиться печально, но в переулке вы встречаете красивую девушку (живую), садитесь в первую попавшуюся машину и едете вдвоем в безопасное место – полицейский участок. Так некстати оживший на заднем сидении полицейский приводит к аварии, к тому же врезавшаяся в вашу машину цистерна добавляет жару. Хорошее начало службы...

## ЛЕОН – СЦЕНАРИЙ ПЕРВЫЙ

Горящий грузовик разделил вас с попутчицей. Через пламя вы договариваетесь с ней встретиться в полицейском участке – самом спокойном месте в этом проклятом городе. Есть только одна проблема – грузовик перекрыл дорогу, поэтому придется искать обходные пути. Ждать, пока огонь погаснет, бесполезно, за это время весь город окажется под властью зомби. Внезапно из огня встают две фигуры. Первый контакт с нечистью. Если вы еще не вооружились хорошим пистолетом или пулеметом, то советую сделать это как можно скорее, пока кто-нибудь из них не вцепился вам в шею. Когда успокоите их уже навсегда, бегите вдоль этой улицы налево до баррикады, там сверните в переулок.

Где-то шагов через десять увидите витрину магазина «Gun shop. Kendo». Заходите без опаски; владелец, поняв, что вы не зомби, разрешит отдохнуть здесь. Как только вы подойдете к обойме, что лежит за прилавком, витрина с грохотом разлетится на мелкие кусочки и четыре «человека» накинутся на продавца. К сожалению, ему уже ничем нельзя помочь – зомби сделали свое дело профессионально. Несколько выстрелов приведут сложившуюся ситуацию к логическому концу, тогда можете отдать дань смелому владельцу и подобрать шотган. Теперь выбегайте через заднюю дверь в узкий промежуток между домами.

И тут они! Ломятся через решетку. Пробегайте мимо них, и тогда услышите звук ломающейся двери. Перестреляйте всех и после этого пройдите чуть дальше налево, где стоит грузовичок. За распахнутой дверью лежит магазин для пистолета.

Через выломанную дверь вы попадете на небольшой дворик: красивое графитти, брошенный баскетбольный мяч – печальное зрелище. Следующая дверь приведет на загаженную помойку, упирающуюся в лестницу с зеленоватой подсветкой. Забирайтесь наверх и следуйте по ней до конца. Сразу у ящика вас поджидает красивая девушка, которую придется убить только потому, что она не одна, а с парочкой крепких ребят. Не торопитесь спускаться с ящика: если выстрелить с него парочкой очередей в переулок, то можно избежать встречи с третьим громилой. Путь свободен, бегите к следующей двери.

Мням-мням, какая вкуснятинка! А вас не пригласили, непорядок... Всех убить. Пройти через завал можно только через салон автобуса, наполненного мертвыми и совсем мертвыми людьми. Несколькими выстрелами приканчиваете «контролера» и, не заплатив, выходите через другую дверь. Наконец-то вы узнали задний двор полицейского департамента. Рядом с машинами есть решетчатая дверь, обойдите дом и попадете к центральному входу. Совсем неплохо для полицейского управления, даже центрального: готический стиль, фонтан, витражи. Кстати, на фонтане что-то написано.

Идите вперед к компьютеру, рядом с ним валяется лента для печатной машинки (это сохранялка, только примените ее на рядом стоящей машинке, и готово). Когда воспользуетесь компьютером, то узнаете, что все двери заперты, а ключом служит некая карточка. Пока все. Прямо напротив стойки есть одна-единственная не запертая дверь.

В комнате к шкафчику прислонился израненный полицейский. Он на последнем вздохе расскажет вам всю историю города, потом почти умрет, но вы попросите его продолжить, и он выскажет свое мнение обо всем происходящем. Увидев в вас спасителя, полицейский без колебаний отдаст карточку для открывания дверей и прикажет (наверное, старший по званию) спасать других. Клятвенно заверьте, что вернетесь.

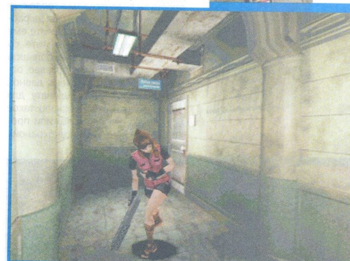
Используйте голубую карточку на компьютере, и все замки моментально откроются. Войдите в дверь, которая справа от входа. В комнате первым делом хорошо вооружитесь, в сундуке полно всякой всячины. После этого прочитайте сообщение, которое лежит на столе. В нем шифр от сейфа: 2236, этот сейф находится у главного в кабинете, но о нем чуть позже. Там же откройте маленьким ключиком ящик стола – в нем еще одна обойма патронов для пистолета. Деревянный шкаф скрывает от глаз дверь, как только вы подойдете к ней, то краем глаза заметите странное движение за окном. Будьте осторожны. За дверью небольшой коридорчик: мертвый полицейский на полу где-то потерял свою голову, такое ощущение, что она была кем-то откушена. Вдруг вы заметили лужу крови, поднимаете глаза... Первая встреча с настоящим мутантом. Он быстро успокаивается хорошей очередью.

Чуть дальше еще одна дверь, а за ней захламленный коридор; интересно, это полицейские так намусорили? Идите вперед, через лекционный зал (проглядите рапорт на столе), в комнату и далее, пока не увидите камин, над которым висит картина с подписью «A sacrifice to hell fire». Просят огоньку, значит. Разведите небольшой костерчик при помощи зажигалки, и в награду получите красный рубин. Выходите из зала и дальше следуйте по коридору, заходите еще в одну дверь, остерегайтесь нападения сразу с двух сторон. Когда разберетесь с зомби, поворачивайте налево, потом направо. Там, где стоят коробки с бумагой, находится фотолаборатория. Заодно можно сохраниться и воспользоваться сундуком. После того как все необходимое будет сделано, выходите оттуда и вскарабкивайтесь по лестнице на второй этаж.

Перед вами будет статуя с камнем в руке. Чтобы взять его, нужно поставить боковые статуи вдоль стен (в тех местах на стене изображен овал), причем лицом их надо направить к центральной. После этого красный камень выпадет из руки статуи, и вы сможете безбоязненно его присвоить. Продолжайте исследование участка, пока не найдете S.T.A.R.S. office, вот туда вам и нужно. На столе Криса, если хорошо поискать, можно найти пару страничек из дневника и медаль с единорогом. Как только вы закончите читать дневник, в комнату войдет Клэр, с которой вы договорились встретиться. Обменяйтесь сувенирами и бегите в центральный зал к фонтану. Примените медаль, старая статуя задвигается и выдаст вам Spade key.

Помните полицейского, у которого с головой не все в порядке? Нам туда, откройте дверь ключом. Это архив участка. Все, что нам нужно: лента для машинки, доклад патрульного и ручка для завода двигателя. Чтобы взять последнюю, подвиньте лестницу к шкафчику, дальше, думаю, ясно. Выходите в коридор и поднимайтесь снова на второй этаж. Если пройти мимо статуй и офиса, то подойдете к входу, где еще раз примените spade key. Первый поворот направо, и вы окажетесь в библиотеке. Вскарабкивайтесь на лестницу и бегите, не заходя в дверь, до самого конца, пока не упадете вниз. Эх, давно не чинили здесь полы. Прямо рядом с местом падения есть картина со странными знаками под ней. Это ключ к расположению движущихся книжных полок. Чуть поодаль есть щиток с красной кнопкой, нажимайте ее и выходите из западни. Теперь расставьте полки в изображенном на подсказке порядке. Откроется потайной ящичек, там будет лежать bishop plug. Забирайте эту штуковину и выходите из библиотеки через двойные двери. Вы попадете на второй этаж главного холла, отстреливаясь от приставучих зомби, пройдите на противоположную сторону, там есть дверь. Это комната ожидания, в которой можно найти первую часть дневника секретарши босса,





маленький ключик и ленту. Проходите вперед: слева вы увидите кабину протаранившего стену вертолета, справа же дверь, вот нам туда. Злобные птички съели дядю, чтобы вас не постигла такая же участь, убейте их. Будьте осторожны, они могут влететь в здание, разбив стекло. Отоприте синюю дверцу ключом и идите дальше по коридору, пока не выйдете наружу к обломкам вертолета. Бегом вниз – там вас уже ждут, отблагодарите зомби за радушный прием и бегите дальше, не останавливаясь, до маленькой каморки. Внутри еще одна сохранялка, лента и вентиль. Самое главное – это взять вентиль, подняться к вертолету и повысить давление в водонапорной башне, открутив главный запор при помощи ручки. Слава богу, вертолет не горит, следовательно, можно и через дверь пройти, которая была охвачена огнем (где кабина вертолета). Оказывается, это хранилище произведений искусства. В самом конце комнаты вы увидите статую и два барельефа по





бокам. Дайте каждой «женщине» по красному рубину, тогда вы получите kings plug. Не забудьте взять diamond key с ящика. Теперь бегите на первый этаж, в западное крыло департамента. При помощи diamond key откройте комнату. Не зевайте особенно, она просто набита зомби, и придется немного туго, если только вы не вооружены шотганом. Как только закончите зачистку помещения, вытащите из шкафчиков пленку от фотоаппарата и обойму. Через вторую дверь вы попадете в комнату, где лежит умирающий полицейский. С тех пор он немного изменился, вроде цвет лица другой стал? Что-то здесь не так... Так и есть, через пару секунд он вцепится вам в горло с не меньшей радостью, чем когда рассказывал истории. Расскажите ему свою сказку, затем возьмите со стола еще один ключ; в большой комнате лежит записка для вас, оставленная, видимо, очень давно... Заодно заскочите в комнату для допросов (там еще зеркало такое большое), для вас отложили провод и rook plug. Они под охраной... заметили?






Если выжили, то идите к двери, которая требует Heart key. Сейчас вам понадобятся провод и куча патронов для отстрела доберманов. Подойдите к щитку с обрезанным проводом и восстановите электроснабжение оконных жалюзи, после чего со спокойной душой спускайтесь вниз по лестнице. Незамедлительно перестреляйте гордость лучших собаководов и шагайте налево, пока не увидите красную дверь щитовой. Где-то у самой стены есть ящик с рубильниками, который распределяет энергию на весь департамент. Очередность их переключения: вверх, вниз, вверх, вниз, вверх. Результатом будет включение настенного считывателя карточек. Выходите из щитовой и идите налево до двери с надписью Parking. Здесь вы познакомитесь еще с одной выжившей — Адой Вонг. Помогите ей отодвинуть фургон, заслоняющий дверь, и следуйте за ней, пока не наткнетесь на клетку с парнем по имени Бен.

Он не согласится последовать за вами, потому что до смерти боится зомби. Зато даст дельный совет, как выбраться из города. На полке возьмите ломик для открывания люков и выходите наружу. В псарне откройте люк и спуститесь вниз, в канализацию. Мохнатые паучки тотчас же заплюют непрошеного гостя кислотой и ядом, но не отчаивайтесь, здесь всё лечится. Выходите наверх, там есть комната с сундуком и печатной машинкой. На выходе вы снова столкнетесь с Адой, которая попросит вас подсадить ее, чтобы исследовать помещения за железной преградой.

С этого места вам придется поиграть Адой, которая вооружена пистолетом с небольшим запасом патронов и бутылочкой исцеляющего спрея. Ваша задача — найти комнату, где при входе висит карта канализационной системы. Снимите карту со стены и спускайтесь вниз в бассейн, где вам придется потолкать ящики, чтобы создать некое подобие моста. Как только выстроите их в нужном порядке, поднимайтесь наверх и нажимайте на кнопку, поднявшаяся вода поможет вам достать Club key. Теперь возвращайтесь обратно, и Ада передаст ключ Леону, после чего резво убежит в неизвестном направлении. Вернитесь обратно к лестнице и откройте полученным ключом дверь, за которой лежит дневник ночного сторожа, «Магнум» и патроны.

На этом этаже делать больше нечего, поэтому вернитесь на первый и откройте последнюю дверь, ключ после можно выкинуть. В самом углу стоит небольшая колонка, воспользуйтесь зажигалкой и начинайте поворачивать светильники в виде женщин в таком порядке: 12, 13, 11. После этого от картины отвалится деталь под названием «золотая шестеренка». Итак, мы идем в библиотеку, поднимаемся на третий этаж и входим в единственную дверь. Она приведет в часовую башню, о которой говорил ночной стражник. Перед вами будет механизм с квадратной дыркой, туда засовываете crank, делаете несколько оборотов, и тогда опустится лестница, ведущая к часовому механизму. Вроде бы он в целости и сохранности, не хватает только одной детали — «золотой шестеренки». Нажимайте кнопку и ждите, откроется небольшая дверь в шахту, где лежит knight plug. Когда зададут вопрос, прыгать или не прыгать в шахту, соглашайтесь.

Зайдите в гости к Бену, он передаст вам послание от босса. К сожалению, это будет последнее, что он сможет сделать. Выходите оттуда и направляйтесь к двери, которая открывается при помощи шахматных фигур. Расставьте их, и тогда в комнате найдете ленту, доклад смотрителя канализаций и печатную машинку. Как только вы выйдете из комнаты, то снова столкнетесь с неугомонной Адой, но вот незадача — вас подстрелят. Придется снова переключаться на девушку. Следуя за женщиной, вскарабкайтесь по лестнице и заползайте в вентиляционную шахту, где-то здесь вы снова с ней встретитесь. Опять поднимайтесь по лестнице и становитесь Леоном.

Если идти вниз по коридору, то найдете медаль с изображением волка. Она понадобится чуть позже. Осторожнее в канализации! Идите по ней, пока не наткнетесь на ржавое оборудование. Прикрепите к вентилю ручку (valve handle). Эта штука опустит мост. После перехода поднимите мост и идите по темному коридору, пока вас не атакует аллигатор. Как можно скорее бегите назад до тех пор, пока не увидите красный огонек слева. Жмите быстрее на кнопку, тогда вам достанется канистра Запихните ее в пасть аллигатора и сделайте один выстрел... Зайдите в дверь (откуда пришел аллигатор), там поднимитесь по лестнице, зайдите налево в комнату. Подберите вторую медаль, на которой изображен орел, и дневник смотрителя. Теперь нужно пойти направо и использовать valve handle на механизме, стоящем слева от вентилятора. Тогда вы сможете залезть по лестнице.

Потратьте несколько минут на поиски водопада и там используйте обе медали на панели управления спуском воды, что позволит вам пройти в дверь за водопадом. Перед вами машина... Включите электричество нажатием кнопки на панели управления. Когда все заработает, осторожно зайдите внутрь, где вас уже поджидает очередной мутант. По рукам ему, чтоб не лапал! Совершив убийство, выходите через другую дверь и зажи-

галкой подожгите сигнальный огонь, чтобы заметить расположение ключа; поднимите его и выходите через дверь.

Если идти по коридору до перекрестка и там повернуть налево, то наткнетесь на труп парня, у которого есть детали для шотгана, делающие его супершотганом. Как только закончите сборку, поверните направо и поднимайтесь по лестнице. В комнате, как всегда, полно подарков: ленты, патроны и сохранялка. Забирайте, сколько сможете отнести, и выходите отсюда. Перед вами платформа со стоящим на ней трактором. Залезьте в кабину и возьмите там ключ для включения платформы. Во время включения к вам подкрадется монстр по имени Вильям, вылезайте из кабины и покажите ему, чьи в лесу шишки. После битвы опять залезайте в кабину и ждите Аду, которая где-то рядом бегает.



Когда закончите беседу, обыщите комнату на наличие нужных предметов, а потом со спокойной душой выходите через замерзшую дверь. Подберите коробку с пробками с тележки и положите ее на стол. Применять пробки нужно на перекрестке между западной и восточной частями этажа. После идите в западную часть, где должны будете зайти в правую дверь. Подберите записки охранника и бумажку. Теперь подойдите к компьютеру и включите anti-B.O.W. К этому моменту из вентиляционной шахты на вас полезет огромное растение, которое можно убить, выстрелив в него из ракетницы. Вскарабкайтесь в отверстие шахты, там найдете ленту и патроны, после чего заходите в правую дверь, которая хорошо охраняется толпой кактусов. Убив их всех, выйдите через дверь и спуститесь вниз по лестнице, в комнату с мониторами. Между ними вы найдете карту.

Если выйти через другую дверь и открыть шкафчик при помощи weapon-box key, то можно получить части к «Магнуму», что делает его одним из лучших пистолетов. Дальше, убив нескольких зомби, подберите красную карточку, используйте ее на двери с яйцами, где обитает гигантская моль. Чтобы использовать компьютер, нужно ввести код «guest». Теперь бегите в восточную часть этажа и используйте карточку на закрытой двери. Убив зомби, включите свет. Забирайте все, если хотите, но самое главное – это MO-disk, без него никуда.

На выходе вы столкнетесь с Аннет и получите образец G-virus. Подбегите к самой большой двери и используйте на ней MO-disk. Теперь в роли вашего врага выступит Ада. Когда закончите «спорить», заходите в открытую теперь дверь и приготовьтесь к финальной битве с Вильямом. Вам нужно много-много патронов и исцеляющий спрей или растения.

## ЛЕОН – СЦЕНАРИЙ ВТОРОЙ

Бегите вниз по улице, до первой открытой двери, оттуда поверните направо, чтобы попасть в маленькую комнату с Cabin key. Возьмите его и, убегая от монстров (или убивая их), зайдите в дверь на другой стороне. По лестнице забирайтесь наверх и заходите в дверь, за которой летают стаи ворон. На них слишком много тратится патронов, поэтому лучше всего избегать их. Когда выйдете на балкон, перестреляйте зомби и посмотрите на стену у дверей в библиотеку, там в нее вделана медаль с единорогом. Опустите эвакуационную лестницу, спуститесь вниз и приложите медаль к фонтану, чтобы получить Spade key. На столе у компьютера подберите ленты и патроны к шотгану.

После этого вернитесь к тому месту, где отстреливали ворон, зайдите в другую дверь и спуститесь по лестнице вниз, тогда вы очутитесь у дверей комнаты squad. Внутри вы встретитесь с зомби и подберете Valve handle. В маленькой комнатке откройте сейф (2236). Там лежит карта полицейского участка и немного патронов. Вентиль примените на водонапорной башне, которая расположена на улице у горящего вертолета, после чего подберите патроны. Еще раз вернитесь в «вороний» зал. Внезапно вам на голову начнет падать потолок, из-за этого дверной косяк намертво заклинит. Идите вперед, пока не наткнетесь на монстра, стреляйте в него, пока он не упадет, иначе он достанет вас первым. Вернитесь к кабине вертолета; огня больше нет, поэтому вход открыт.



Внутри лежит синяя карточка. Поднимите ее и используйте у компьютера, который стоит в главном холле, тогда откроется двухстворчатая дверь. Войдите в нее, на стуле найдете доклад патруля. Чуть дальше, если идти по коридору, вы найдете конференц-зал, там еще один доклад. В задней комнате растопите камин и возьмите красный рубин. Выходите из зала и идите по коридору пока не упретесь в лестницу. Поднимаетесь на-



верх, передвигаете статуи и забираете второй рубин.

В следующей комнате вы заметите убегающую Шерри. Как только она залезет в дырку, подойдите к стене – заметите выпавший у нее из кармана Diamond key. Едва вы подберете его, в комнату зайдет Клэр, которая как раз разыскивала Шерри. После разговора отправляйтесь в библиотеку, где вам придется подняться еще раз по лестнице и провалиться сквозь пол. Внимательно посмотрите на рисунок, после чего нажмите красную кнопку и расставьте полки в нужном порядке. За работу получите Bishop plug. После этого вернитесь в комнату, где подобрали синюю карточку, и поместите два рубина в пазы. Не забудьте забрать Kings plug.



Вернитесь в главный зал и зайдите в дверь, которая ведет в комнату для дачи показаний. Там лежат патроны, пленка для фотоаппарата. Откройте следующую дверь, там придется пристрелить очередного зомби и забрать со стола Heart key и записку, адресованную вам. Следующий пункт назначения – S.T.A.R.S. office, где надо подобрать дневник Криса и «Магнум». Вооружитесь хорошенько и заходите в комнату для допросов (с большим зеркалом), отстрелив все, что только можно, двум монстрам, подберите Rook plug. Вас ждет подвал, попасть туда можно, спустившись вниз по лестнице. Здесь на вас будут нападать, в основном, злые доберманы. Когда найдете щитовую, заберите карту и подойдите к рубильникам. Порядок нажатия: вверх, вниз, вверх, вниз, вверх. Теперь, когда электричество восстановлено, идите к двери с надписью Parking, где вы просто обязаны встретиться с Адой и помочь ей передвинуть фургон. Войдите в освобожденную дверь и переговорите с Беном, после чего возьмите с полки ломик для открывания люков, которым придется воспользоваться в псарне. Прогуляйтесь по канализации, и через некоторое время вы снова столкнетесь с Адой. С этого момента все переходит в женские руки. Перестреляйте настырных собак, заберите со стены карту канализации, выстройте в ряд ящики и возьмите ключ. После вернитесь на то место, откуда начали.

Тут появляются некоторые различия с первым сценарием. Клэр позовет Леона и попросит, вернее, прикажет ему идти в офис майора. Перед тем как туда отправиться, обязательно зайдите в Autopsy room и подберите там красную карточку и автомат. Подойдите к комнате, которую открывает Club key. Пробегите через коридор, периодически отстреливая стаи мертвецов, и так до тех пор, пока не попадете в кабинет майора. Подберите его дневник и отправляйтесь в маленькую комнатенку неподалеку, где будет лежать второй дневник секретарши и рукоятка для завода автомобиля.

По карте найдите большую комнату, где вы еще не были. Зажигалкой затопите колонку и поверните подсвечники в порядке: 12, 13, 11. После этого от близлежащей картины отвалится «золотая шестеренка». Как только вы попытаетесь поднять ее, перед вам появится некая фигура; быстро поднимайте шестеренку и выбегайте в дверь. Но это еще не все: стоит вам пройти немного вперед по коридору, как снова появится старый знакомый. Боя уже не избежать...

Через библиотеку поднимитесь на четвертый этаж, зайдите в часовую башню и с помощью ручки опустите лестницу. Наверху приладьте шестеренку с картины и нажмите кнопку, после чего вам выдадут Knight plug. А теперь прыгайте в шахту.

А в это время Бен встретится кое с кем и превратится кое во что. Попробуйте ему помочь. Хотя ничего и не получится, он отдаст вам письмо босса. Ему конец, а вам придется опять опускаться в канализацию. Победите Вильяма, и тогда сможете подойти к двери, куда вставляются все шахматные фигуры. С другой стороны двери вас уже поджидает вездесущая Ада и доклад смотрителя канализации. Следуйте за Адой, она приведет вас к воде, где лежат два трупа: у одного в кармане медаль с изображением волка, у другого – маленький ключ. Через набитый пауками коридор вы попадете к подъемному мосту. Используйте Valve handle, после того как вы пройдете по нему, поднимите снова вверх. Если идти прямо по коридору, то увидите Аду. Переговорите с ней и поднимайтесь вверх по лестнице, поверните налево и поднимите медаль с орлом и дневник.

Теперь находите водопад и, используя Valve handle, ослабьте его мощность. Забирайтесь по лестнице и убегайте отсюда через вентиляционную шахту. Идите налево, раздавите парочку паучков и попытайтесь найти панель с двумя углублениями, в них вставьте медали. Они оживят машину, которую можно использовать для неплохой поездки, нажимая кнопки на пульте управления. Как только вы остановитесь, при помощи зажигалки приведите в действие сигнальную ракету. Тогда в темноте можно будет разглядеть ключ. Подберите его и заходите в дверь. Подойдя к перекрестку, поверните налево, там лежит труп с частями от шотгана.

Ваша задача – найти лестницу, по которой можно подняться наверх, где лежит целая гора нужных патронов. С этого момента второй сценарий полностью отличается от первого. Ада не пожелает с вами разговаривать и пройдет мимо. Выйдя из комнаты, вы обнаружите, что трактор из первой части не на месте. Придется самому подняться на горку и там воспользоваться лифтом, который опустит вас вниз. Войдите в левую дверь и идите по коридору, пока не наткнетесь на мониторы. Справа вы найдете ключ, не забудьте проверить мониторы...

Здесь все, вернитесь в комнату, где видели Аду в последний раз. Подойдите к механизму и используйте найденный ключ на панели управления. Выйдете из комнаты, там уже стоит готовый трактор. Активизируйте его, тогда Ада и Леон автоматически сядут в него. Когда закончите кататься и сражаться, увидите большой ящик; передвиньте его в правый лифт. Запустите механизм, когда спуститесь вниз, передвиньте ящик с платформы и продолжайте толкать вправо по коридору. В конце концов он воссоединится со своими собратьями, причем таким образом, что вы спокойно вскарабкаетесь по ним (это чуть попозже, сейчас они не нужны).



Идите вперед до тех пор, пока не наткнетесь на ученого, который владеет бумажкой, являющейся важным докладом. Подберите его. После спуститесь на лифте и нажмите кнопку, которая где-то тут неподалеку. Она приведет в действие двери лифта, которые раньше не хотели открываться. Воспользуйтесь лифтом. Идите налево, пока не попадете в западную часть корпуса. Найдите замерзшую дверь, там же лежит ящик с пробками, который следует положить на главную консоль. Возьмите получившуюся конструкцию на перекресток между западной и восточной зонами и примените там на механизме. После этого отправляйтесь в восточном направлении, заходите в правую дверь и поднимите регистрационную карточку и записку из лаборатории. Вскарабкайтесь в вентиляционную шахту и выползите в другой комнате. Там чего только нет: два licker'а, две коробки с патронами и лента. Выходите из комнаты и шагайте по направлению к большим дверям. После них спускайтесь по лестнице и поищите между мониторами карту, в следующей комнате еще немного патронов и детали для усовершенствования «Магнума». Идите дальше, но будьте осторожны: здесь слишком много народа... придется много стрелять. После чего схватите P. room key с прилавка и бегите назад к главному лифту, поднимитесь на нем и подойдите к ящикам. По пути вы встретите Аннет, к сожалению, милая беседа будет прервана странной фигурой. Попробуйте обогнуть ее и забежать в дверь, которая находится прямо за ним. Только теперь можно залезть по ящикам и открыть дверь. Еще одной неожиданной встречи тут не миновать. Спустя некоторое количество времени подберите ключ и поймайте Шерри в хранилище. Как только вы войдете в лифт, примените ключ на панели управления. Войдите в поезд и отыщите там Platform key. Как только его найдете, выходите из поезда.

Держитесь левой стороны, пока не упретесь в дверь. За ней отыщите мерцающую панель и нажмите на ней кнопку. Пробегите еще раз под лестницей, через двери, и приделайте полученные фигурки, чтобы восстановить электричество. И тут вас не оставят в покое; темная фигура снова атакует вас. Прикончить ее удастся при помощи базуки и нескольких выстрелов из «Магнума». Вернитесь к поезду, если, конечно, выживете, и откройте блокирующие путь двери. Приведите состав в движение, нажав на рычаг. Финальная битва – от нее зависит судьба мира.

## СЕКРЕТЫ

Каждая уважающая себя игра имеет несколько секретов, доступных самым быстрым, самым умным. Без этого не обошлось и в Resident Evil 2.

**Возможность поиграть еще одним выжившим, солдатом по имени Hunk.**

Он пытался отнять G-virus у Вильяма, за что и поплатился (в игре он появляется под именем CG FMV). К сожалению, солдат может только драться. Чтобы получить его в свое распоряжение, вам нужно пройти все четыре сценария с рейтингом А.

**Возможность играть неким созданием под названием Tofu.**



В отличие от Хэнка, Тофу вооружен ножом, но тоже не может подбирать и переносить предметы.

Способ его получения: пройти первый и второй сценарий за Леона, затем первый и второй за Клэр и, наконец, еще раз первый и второй за Клэр. Это еще не все. За каждый сценарий нужно сохраниться не более 12 раз и ни разу не применить оружие с бесконечными патронами.

**Оружие с бесконечным боезапасом.**

Пройдите первый сценарий за два с половиной часа (рейтинг А или В), и в награду получите базуку. Если одолеете второй сценарий за три часа (рейтинг А или В), то вам вручат **автомат**.

А если второй пройдете за два с половиной часа, тогда и **автомат**, и **ракетница**, и ручной шестиствольный **пулемет** будут навеки ваши.



**Special key.**

Попытайтесь добраться до полицейского участка, не подбирая патронов. Когда войдете внутрь, заберите со стола обойму (где компьютер стоит) и выходите наружу. Прямо на лестнице вас будет поджидать зомби в камуфляжных штанах и желтой куртке. Он очень живучий, укладывается только после 30 попаданий. Зато после его смерти в карманах куртки вы найдете Special key. В процессе игры вы найдете Darkroom, в которой будет шкафчик, открывающийся только этим ключом. Внутри окажется полная смена белья и верхней одежды. Если хотите разнообразия, пробуйте...



**Полный вариант статьи смотрите на нашем диске.**




Сергей Пуриков

# F-16: AGGRESSOR

| | |
|---|---|
| РАЗРАБОТЧИК | General Simulations inc. |
| ИЗДАТЕЛЬ | Virgin Entertainment |
| ВЫХОД | март 1999 г. |
| ЖАНР | симулятор |
| ТРЕБОВАНИЯ | P-166, 16 Мб, рек. 3D-уск. |
| ГРАФИКА | ★★★★★★★☆☆☆ |
| ЗВУК | ★★★★★★☆☆☆☆ |
| ИГРАБЕЛЬНОСТЬ | ★★★★★☆☆☆☆☆ |
| ОБЩИЙ РЕЙТИНГ | 5.6 Достаточно простой симулятор с неплохой графикой и низкой играбельностью |

**Авторы, как обычно, говорили о потрясающей реалистичности и великолепной графике этой игры. «Нам пришлось убрать некоторое приборы и некоторые возможности, поскольку они являлись сверхсекретными и против этого возражали военные США», - было сказано что-то в этом роде. Лучше бы авторы вместо похищения и внедрения в игру сверхсекретных технологий, которые все равно не пропустила цензура, занялись улучшением летной модели, добавлением спецэффектов и замены летающих бочек с крыльями на самолеты. С другой стороны, за державу приятно - получается, что сверхсекретные технологии США кто угодно достать может, а вот найти нормальный чертеж или хотя бы хорошую фотографию наших «МИГов» - далеко не каждый.**

**Я надеялся увидеть деревья, прилично выглядящие здания, возможность красиво отстрелить противнику хвост или приземлиться на брюхо. Нет! Я хотел услышать качественное звуковое оформление и почувствовать интерес от игры. Тоже нет! Ну тогда хотя бы разумный искусственный интеллект, постоянный шум радиопереговоров и динамично развивающуюся кампанию... Но и этого нет. Так что же, позвольте спросить, вообще в ней есть?**

**Что касается сложности, то мог бы посоветовать игру начинающим, но не буду. Управление действительно очень простое, но, боюсь, от скуки загнетесь.**





## УПРАВЛЕНИЕ

Управление в игре почти стандартное, и ко всяким нюансам привыкаешь достаточно быстро.

### ВЗЛЁТ

В некоторых миссиях самолет изначально находится на полосе, но при этом стоит очень криво. Если вы столкнулись с этой проблемой, то дайте слабый газ (**Shift + 3**, к примеру) и подкорректируйте курс клавишами **, (запятая)** и **. (точка)**. Затем включайте газ на полную мощность (**Shift + 9**) и взлетайте. Не забудьте вовремя убрать шасси (**G**).

### ПОЛЁТ

Помните, что летать нужно, придерживаясь 40% оборотов. Иначе вы просто оглянуться не успеете, как запасы топлива подойдут к концу. Крейсерская скорость - порядка 400 knots. Если хотите, можете включить автопилот (**A**) - он будет поддерживать текущее направление и высоту полета.

В режиме навигации (**1**) вы можете выбирать waypoint-ы - навигационные точки на карте - при помощи клавиши **Tab**.

### ПОСАДКА

Обычно, если вы возвращаетесь с миссии, строго следуя проложенному курсу, то зайдете точно в торец полосы.

Старайтесь при подходе выдерживать скорость в 180-200 knots и не забудьте выпустить шасси. Как только шасси выйдут, включится ILS. Вы можете использовать эту систему, если придется приземляться при плохих погодных условиях, когда полосу замечаешь в последний момент.

Мягко касайтесь полосы, сбавляйте обороты до минимума и включайте колесные тормоза (**W**). Поздравляю, вы приземлились. Выключайте двигатель (**Shift + E**).

Для тех же, у кого посадка вызывает некоторые проблемы, хитрые разработчики предусмотрели очень умный автопилот, способный без помощи человека посадить самолет (**L**).

Единственная проблема - автопилот пребывает в полной уверенности, что стены и холмы при приближении самолета должны сами отойти в сторону, так что не забывайте за ним следить. Если что, развернитесь, отойдите подальше от полосы и повторите эксперимент.

### ВОЗДУШНЫЙ БОЙ

Если забыть о том, что интеллект противников стремиться к нулю, то всё идёт как обычно. Активизируйте ракеты воздух-воздух (**6**), клавишей **Enter** выберите требуемый тип ракет, повернитесь в направлении цели, захватите ее и стреляйте. Если цель находится слишком близко или слишком далеко, то автоматика не позволит вам произвести выстрел. Вообще же дальность цели оценить достаточно просто - рядом с индикатором высоты есть вертикальная полоса и треугольник, двигающийся сверху вниз (если вы приближаетесь к цели). Полоса символизирует дальность действия ракет, а треугольник - отдаленность цели от вас. Когда треугольник достигнет полосы, это будет означать, что цель находится в зоне поражения.

Многофункциональные дисплеи можно настроить клавишами **[ и ]**. В случае, если дисплей показывает карту или радар, можно настроить дальность (**Insert** и **Delete**). Преимущество кругового радара заключается в том, что на нем видны все воздушные цели и их направление. Направленный радар, соответственно, показывает наземные цели.

Выбор требуемой цели производиться клавишей **Tab**.

Если вы ввязались в ближний бой, то тут уж вам ракеты типа AMRAAM не помогут - надо было брать с собой Sidewinder-ы. Учтите,

что Sidewinder-ами желательно стрелять противнику в хвост. А тот факт, что интеллект противника стремится к нулю, позволяет без особых проблем утихомирить его при помощи пушки (**7**). Если же это не получается, то попытайтесь оторваться от врага. Достаточно часто после нескольких минут погони за вами он устает, позволяет вам спокойно улететь подальше и воспользоваться ракетами типа AMRAAM.

Если вам стало совсем плохо, то несколько раз нажмите клавишу **Esc** – это позволит вам катапультироваться и (может быть) сохранить свою жизнь.

## БОМБЫ И РАКЕТЫ ВОЗДУХ-ЗЕМЛЯ

Бомбы, как известно, бывают управляемыми и неуправляемыми. Управляемые способны корректировать свой полет, поворачивая стабилизаторы, неуправляемые – нет.

Разницы в сбросе разных бомб практически нет. Для начала нажмите клавишу **3**, если собираетесь сбрасывать неуправляемые бомбы, и **4**, если управляемые. Вертикальная полоса, появившаяся в центре экрана с кругом на нижнем конце, служит для наведения бомбы на цель. Круг показывает ту точку, куда бомба скорее всего попадет.

Ваша задача заключается в том, чтобы навести этот круг на цель и нажать на гашетку. Учтите, что большинство бомб нужно наводить очень точно, а значит, ваша скорость должна быть достаточно низкой. Кроме того, во время сброса бомб ваш самолет становится очень уязвимым для систем ПВО. Так что не стоит брать бомбы в ту миссию, в которой враги заведомо обладают сильной противовоздушной обороной.

Запуск ракет воздух-земля производится практически так же, как и запуск ракет воздух-воздух. Выбор их производится клавишей **5**. Только учтите, что Maverick лучше запускать, когда вы находитесь перед целью, а не над ней. Последнее тоже иногда возможно, но при этом наиболее вероятно, что ракета промахнется.

Не стоит использовать Maverick для обстрела самолетов, стоящих на полосе и готовых к взлету. Дело в том, что иногда это срабатывает, а иногда – нет, и ракета, как умалишенная, начинает носиться вокруг самолета кругами, при этом сильно пугая персонал вражеской базы.

Неуправляемые ракеты – достаточно приятное оружие. Их хорошо использовать для уничтожения зенитных орудий или строений врага. Главное их преимущество – количество.

# ВООРУЖЕНИЕ

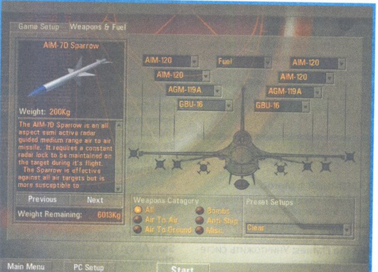
В игре вам придется иметь дело с десятками различных ракет и бомб. Здесь приводится их перечень и краткое описание каждой.

## ВОЗДУХ-ВОЗДУХ

**AIM-7D, -7E, -7F, -7P Sparrow** – ракеты средней дальности, которые легче обмануть, чем известные AMRAAM. Кроме того, они наводятся с самолета, то есть до попадания вы должны удерживать наведение на цель.

**AIM-9B, -9E, -9I, -9L, -9M Sidewinder** – ракеты для ближнего боя (дальность действия ракет более поздних модификаций больше, но все равно остается низкой). Запускать в хвост противника.

**AIM-120 AMRAAM** – ракеты средней дальности. Очень эффективны.




## ВОЗДУХ-ЗЕМЛЯ

**AGM-45 Shrike** – противорадарные ракеты. Если есть возможность, возьмите лучше Harm.

**AGM-88 Harm** – противорадарные ракеты. Отличаются «умом» и «сообразительностью» – способны поразить цель, даже если радар сразу же выключили.

**AGM-65G Maverick** – очень эффективные ракеты, подходящие для уничтожения техники и зданий врага.




## БОМБЫ

**MK-82 500lb, MK-83 1000lb, MK-84 2000lb** – неуправляемые бомбы. Требуется высокая точность наведения.

**CBU-72** – неуправляемая бомба с двумя детонаторами и большим радиусом поражения.

**CBU-87** – бомба с разделяющейся боеголовкой, способна поразить участок размером 300 на 600 футов (порядка 90 на 180 метров).

**BLU-107 Durandal** – бомба для уничтожения взлетно-посадочных полос (ВПП).

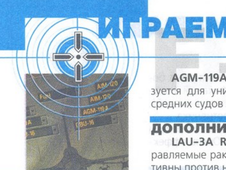
**CBU-10 2000lb, CBU-12 500lb, CBU-16 1000lb** – те же MK-82, MK-83 и MK-84, но оснащенные лазерным наведением.

## ПРОТИВОКОРАБЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

**AGM-84 Harpoon** – применяется для поражения крупных кораблей противника.



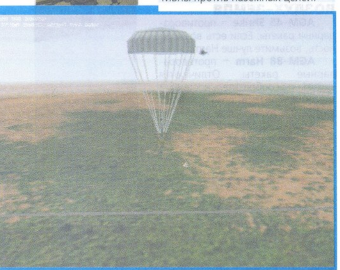
# F-16 AGGR



**AGM-119A Penguin** – используется для уничтожения легких и средних судов и субмарин.

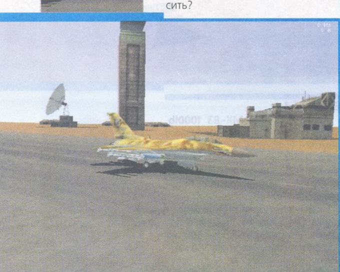
## ДОПОЛНИТЕЛЬНО

**LAU-3A Rocket Pod** – неуправляемые ракеты. Весьма эффективны против наземных целей.





**Топливо** – дополнительное топливо можно повесить как под крылья, так и под фюзеляж. Под крылья вешать не советую – лучше на это место повесить LAU-3A. А под фюзеляж – почему бы не повесить?





## ПРОХОЖДЕНИЕ МИССИЙ

Всего в игре есть 4 кампании по 10 миссий. Проходятся они в строго определенном порядке, но при этом результат предыдущей миссии не влияет на следующую – лишь бы основная задача была выполнена.

В каждой миссии присутствуют три задачи – основная, вторичная и бонус-задача. Последняя нигде не описывается, найти ее обычно можно лишь случайно либо планомерно уничтожая все силы противника. В некоторых миссиях бонус-задачу мне найти не удалось, и я подозреваю, что ее там просто нет. Если найдете – пишите, звоните, всегда рады.

Здесь не дано полного описания прохождения миссий (куда лететь, в кого стрелять) по той простой причине, что оно не нужно, как и не нужен солюшен к DOOM-у. Поэтому ограничусь советами.

Не бойтесь зениток и не тратьте на них ракеты. Не особо опасайтесь вражеских самолетов. Интеллект их слишком мал. Тем не менее, всегда старайтесь уничтожить их издалека – это намного проще.

Ракетные комплексы (а первый подобный встретится в миссии «Fan the Flames») стремитесь уничтожить издалека при помощи ракет Maverick.

Если вас стали массово обстреливать ракетами с земли, то можно просто некоторое время уворачиваться от них. Методика простая – летите, например, вправо, затем резко поворачивайте влево и сбрасывайте термоловушки и дипольные отражатели (клавиши **C** и **F**). Достаточно скоро у агрессоров закончатся ракеты.

В некоторых миссиях очень сложно выполнить все задания без подзаправки. Приземлитесь на аэродроме союзников и обязательно выключите двигатели. После этого вам предложат заправиться, заправиться и вооружиться, покинуть самолет или вернуться к выполнению миссии.

В некоторых миссиях вы увидите пиктограмму – череп с костями – на экране брифинга. Это означает, что в миссии вам будет разрешено использовать оружие CBU-87 или CBU-72.

Пиктограмма самолета означает, что в миссии вам будет помогать один или несколько напарников.

## ОПИСАНИЕ БОНУС-МИССИЙ

**КАМПАНИЯ 1: Moroccan**

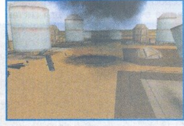
**Hot Foot:** Уничтожить систему ПВО и вспомогательные объекты.
**Rock-a-bye-baby:** Отсутствует.
**Jack in the Box:** Отсутствует.
**Fan the Flames:** Уничтожить систему ПВО и радар.
**Scramble!:** Уничтожить 3 Hercules.
**Rodeo:** Отсутствует.
**Black Gold:** Отсутствует.
**The Big Bang:** Уничтожить 4 грузовика.
**The Lion's Mount:** Уничтожить 6 T-63.
**Duck Shoot:** Уничтожить два Mig-29, сопровождающих learjet.

**КАМПАНИЯ 2: Ethiopea**

**Ring of Steel:** Уничтожить 5 транспортных вертолетов.
**Lullaby:** Уничтожить 4 Миг-21.
**Slowboat:** Отсутствует.
**Turnaround:** Уничтожить систему обороны (установки ПВО) в районе waypoint 0.
**Backlash:** Сбить Миг-19, Миг-21 и Миг-25.
**Midas:** Отсутствует.
**Double Cross:** Сбить Миг-21 и Миг-25.
**Judgement Day:** Уничтожить 4 ZSU и зенитное орудие.
**Catch the Pigeon:** Отсутствует.
**Bitter Skies:** Отсутствует.

**КАМПАНИЯ 3: Rift Valley**

**Firecracker:** Уничтожить 2 Миг-25.
**Cap in Hand - part 1:** Уничтожить 3 грузовика в районе waypoint 1.
**Retribution:** Уничтожить 3 Chinook.
**Cap in Hand - part 2:** Уничтожить 4 Миг-21 в районе waypoint 1.
**Nip in the Bud:** Уничтожить 4 Миг-21 и 2 Миг-29.
**Porcupine:** Уничтожить 3 Миг-21 в районе waypoint 1.
**Cap in Hand - part 3:** Уничтожить 2 Миг-21.
**In too Deep:** Отсутствует.
**An Eye for an Eye:** Сбить 4 Миг-25.
**Double-cross:** Отсутствует.



**КАМПАНИЯ 4: Madagascar**

**Homecoming:** Отсутствует.
**Hideout:** Отсутствует.
**Baywatch:** Отсутствует.
**Nightfall:** Отсутствует.
**The Road to Ruin - part 1:** Отсутствует.
**Jack in the Box:** Отсутствует.
**Culture Shock:** Уничтожить дополнительно 6 наземных целей.
**Cat and Mouse:** Сбить Су-27.
**Sam Alley:** Отсутствует.
**Phoenix:** Отсутствует.

В. Акимов

# TOMB RAIDER 3
## THE ADVENTURES OF LARA CROFT

| | |
|---|---|
| Core Design | РАЗРАБОТЧИК |
| Eidos Interactive | ИЗДАТЕЛЬ |
| декабрь 1998 г. | ВЫХОД |
| action + adventure | ЖАНР |
| P-166, 16 Мб, рек. 3Dfx | ТРЕБОВАНИЯ |
| ★★★★★★★★☆☆ | ГРАФИКА |
| ★★★★★★★★☆☆ | ЗВУК |
| ★★★★★★★★★☆ | ИГРАБЕЛЬНОСТЬ |
| Третья часть увлекательных приключений знаменитой Лары Крофт 8.2 | ОБЩИЙ РЕЙТИНГ |

**В том, что третья часть приключений Лары Крофт выйдет, никто особенно не сомневался. В конце концов, именно с первого Tomb Raider начался стремительный взлет компании Eidos. Великолепный ход – сделать главный персонаж девушкой и нарочно акцентировать на ней все внимание игрока (вид от третьего лица) – оказался беспроигрышным. Подавляющее большинство игроков, как известно, составляют мужчины, в связи с чем все своеобразные телодвижения Лары (вроде стойки на руках или подъёма вверх раскорякой) просто обязаны были сделать из нее звезду.**

**Естественно, звездами стали и разработчики игры. И, к сожалению, у них началась «звездная болезнь». Два года назад графический движок был очень хорош. За одно то, что первый Tomb Raider шел на 486-й машине и под DOS'ом, разработчикам надо было памятник поставить. Однако выпускать уже третью игру все на том же движке – это уже ни в какие ворота не лезет. Да, поклонники ждут новую игру, да, железо надо ковать, пока горячо. И тем не менее движок надо было не просто чуть подретушировать, а основательно обновить. В конце концов, мы не зря сказали во вступлении к прохождению Heretic II в предыдущем номере, что Tomb Raider мертв.**

**Тем не менее, всем поклонникам Лары Крофт купить третью часть просто необходимо. Уровни по-прежнему интересны и сложны для прохождения, а сама Лара все так же сексапильна, как и прежде.**

## УПРАВЛЕНИЕ ИГРОЙ

Для опытных «томбовских рейдеров» оно не составит проблем – всё осталось таким же, как и в первых двух сериях игры. Новинки весьма занимательны и красочны, но не принципиальны. Теперь Лара располагает новым набором транспортных средств, а также в дополнение к имеющимся навыкам может совершать резкие рывки, бегать и ездить по-спринтерски, а также ползать на коленях. Новички смогут узнать ***почти*** все необходимые клавиши управления из основного меню (надо щёлкнуть на розовых очках, выдвинув их на передний план одной из стрелок клавиатуры – вправо или влево по кругу). К сожалению, авторы игры не описали некоторые сочетания управляющих клавиш. Они таковы:

**Shift** + стрелка «вперёд» – движение не бегом, а шагом;

**Ctrl** + стрелка «вперёд» –

а) преодоление невысокого препятствия, б) возможность ухватиться за пригодную для этого поверхность ***над головой*** с последующим передвижением в висячем положении на руках при помощи стрелок (т. н. «monkey swing»);

**Ctrl + Alt** – прыжок вверх с возможностью ухватиться руками за что-либо;

**Ctrl + Alt** + стрелка «вперёд» – прыжок вверх и вперёд с возможностью ухватиться руками за что-либо;

**Ctrl + Alt + Shift** – ухватившись руками за что-либо, Лара делает стойку на руках;

**Shift** + стрелки «вправо» или «влево» – передвижение вбок без поворота туловища;

Одновременно стрелки «вперёд» и «назад» – кувырок на месте с разворотом в противоположную сторону.

А вот и несколько новинок «Tomb Raider III»:

**Точка** (русская **Ю**) + стрелки – передвижение на корточках или на коленях;

**Shift + Alt** + стрелка «вперёд» – изящный, но порой и опасный прыжок «ласточкой» с кульбитом через голову;

Сначала стрелка «вперёд», а затем клавиша / (рядом с **Ю**) – передвижение со спринтерской скоростью, но только по прямой.

По сюжету игры в разных местах спрятаны некие ***секреты*** (те же аптечки, патроны и проч.) Они крайне важны, и желательно найти ***все 59 штук***, поскольку пропуск даже одного из них хотя и не повлияет на успешность прохождения конкретного уровня, но лишит вас возможности поучаствовать в финальной игре на особом, Призовом уровне.



Создатели игры предлагают начинать с путешествия Лары по Индии, а завершать их ледовой Антарктидой. Промежуточные же три эпизода можно проходить в любой последовательности. Мы также последуем этому совету.

## СОВЕТЫ

Схватки в игре не претерпели существенных изменений. Одно из ключевых действий, которое вам надо запомнить при сражениях с многочисленными противниками, – отпускайте клавишу «огонь» после того, как вы уничтожили одного врага.

Это позволит Ларе сменить объект стрельбы, а не палить безостановочно по мёртвому телу...



**Полный вариант статьи смотрите на нашем диске.**

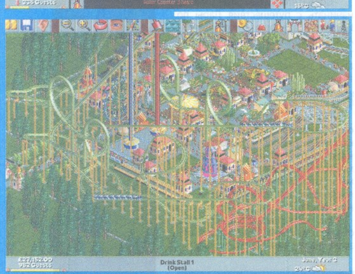


Степан Комиссаров (Komissar)
e-mail: komissar@mail.ru

# ROLLERCOASTER TYCOON

| | |
|---|---|
| РАЗРАБОТЧИК | Microprose |
| ИЗДАТЕЛЬ | Hasbro Interactive |
| ВЫХОД | март 1999 г. |
| ЖАНР | экономическая стратегия |
| ТРЕБОВАНИЯ | P-90, 16 Мб |
| ГРАФИКА | ★★★★★★★★★☆ |
| ЗВУК | ★★★★★★★★★☆ |
| ИГРАБЕЛЬНОСТЬ | ★★★★★★★★☆☆ |
| ОБЩИЙ РЕЙТИНГ | 8.7 Theme Park, каким он должен быть в 1999 году |





**Можете дать точное определение понятию «клон» в мире компьютерных игр? Ясно, что это игра, которая эксплуатирует идею и принципы другой игры. Определение вроде бы достаточно конкретное и не требующее объяснений. Мы привыкли считать, что клон – это плохо. Как правило, некачественно и неинтересно. Однако в последнее время стали выходить игры, способные своим качеством изменить сложившееся предубеждение. И именно такой игрой является RollerCoaster Tycoon.**

**Судите сами: жанр игры – экономическая стратегия, цель – построить парк развлечений и зарабатывать на нём деньги. Улавливаете аналогию? Ну конечно же, Theme Park, только с поправкой на 1999 год.**

**Так вот, после первых же минут игры в RCT понимаешь, что ни о каком клоне не может быть и речи. Хотя бы потому, что Theme Park вышел почти четыре года назад, он уже «дедушка» экономической стратегии. Это всё равно, что Total Annihilation обозвать клоном Dune 2. Это во-первых. А во-вторых, RollerCoaster Tycoon получился настолько удачным, что может претендовать хоть на звание Theme Park 2, хоть вообще на звание лучшей экономической стратегии. И я подозреваю, что на разработчиков игры свалится ещё не одна награда...**

**Однако что это я всё расхваливаю игру, а не рассказываю о ней? Начнём, пожалуй, со сценариев. Всего в игре пять сценариев, каждый из которых заключается в том, чтобы построить и развить парк развлечений в отдельно взятой стране и на определённой местности. Цель игры – привлечь к себе максимальное количество посетителей и выстроить парк, который будет отвечать определённому набору требований (в каждом сценарии – своих). После чего вы переходите к следующей миссии данного сценария, где продолжаете в том же духе.**

**Кстати, по окончании миссии вам предоставляется выбор – перейти на новый уровень или продолжать развивать старый парк. Правда, если вы выберете продолжение развития, в следующую миссию вы уже не попадёте. Тем не менее, сама по себе такая возможность – это здорово!**

**Всего в состав миссий входит более двадцати парков, каждый из которых можно развивать буквально сутками, так что отсутствием игрового времени игра явно не страдает.**

**Вообще RollerCoaster Tycoon даёт возможность вволю поэкспериментировать и воплотить в игре какие-то свои творческие задумки и просто фантазии. Чему немало способствует интерфейс, большой и удобный: каждая кнопка снабжена изображением, доходчиво объясняющим её функцию. Различными меню пользоваться не сложнее, чем обычными окнами в Windows. Игра поддерживает графические режимы от 640x480 до 1024x768. Изображение масштабируется и вращается вокруг своей оси с шагом, равным 90 градусам.**

**Звук в игре, во-первых, очень качественный, а во-вторых, интерактивный. То есть, находясь неподалёку от американских горок, вы сможете услышать рёв двигателей во время подъёма на гору и визги посетителей, когда они с этой горы несутся вниз.**

**Качество графики в игре впечатляет: применяя масштабирование, можно, например, увидеть такие объекты, как утку, плавающую в фонтане, или бутылки в руках у посетителей. Сами посетители поражают своей детализацией – как графической, так и смысловой. Если у кого-то из них плохое настроение, вы это увидите по его жестам. Купив в киоске гамбургер, посетитель его съест, и это также не ускользнёт от вашего взгляда...**

**При всём этом не следует забывать, что размер самих посетителей – всего пара десятков пикселей.**

## ЗАДАЧИ ИГРЫ

Ну какие могут быть задачи в экономической стратегии? Построить парк, развить его до немыслимых размеров, заработать кучу денег и затем перейти в следующую миссию с чувством безграничного восхищения собой, гениальным капиталистом. Хотя можно и остаться в миссии и продолжать развивать парк – если есть куда. Как показала практика, главной проблемой в игре является не столько нехватка денег или производственные проблемы, сколько элементарное отсутствие свободного места. Чем ближе миссия будет подходить к завершению, тем труднее станет что-либо понять в беспорядочном нагромождении из качелей-каруселей, ларьков с гамбургерами и американских горок.

## ПЛАНИРУЕМ

Примером для прохождения нам послужит первая миссия в сценарии «Evergreen Gardens». Местность там достаточно ровная, открытая (мало деревьев), и парк там придётся строить с нуля – именно это нам и нужно. Однако прежде, чем приниматься за строительство, следует разобраться с интерфейсом. Кнопки располагаются наверху, я перечислю их свойства в направлении слева направо. Вначале идут кнопки, отвечающие за параметры игры: самая первая – пауза, вторая – меню настроек, третья – быстрое отключение звука. Далее идут кнопки, чьи функции отвечают за то, что мы видим на экране. Первые две позволяют приблизить или отдалить изображение, третья вращает его вокруг своей оси, нажатием на четвёртую вызывается меню настройки изображения. Там можно включить режим «подземного» или «подводного» зрения, то есть видеть различные уровни почвы, или сделать на время невидимыми аттракционы или посетителей. А поскольку игра сделана в многоуровневом изометрическом режиме, то эти функции иногда очень помогают. Например, не всегда можно увидеть, что творится в котловане, который только что вырыт. Или в туннеле, где проходит трасса американских горок. В том же меню есть функция, выводящая на экран разметку уровней высоты (или глубины) в виде цифр, налепленных на каждый элемент построек. Весьма полезно, если никак не удаётся соединить две части полотна американских горок в одно целое.

Продолжим о кнопках. Следующая их группа отвечает за строительство. Первая кнопка – изменять уровень почвы, то есть копать. Или насыпать – в зависимости от задачи. Если вам вдруг захочется залить всё выкопанное водой и превратить парк в большое болото, то в этом сможет помочь следующее меню. Ещё можно насыпать в водоёме крохотный островок, коварно заманить на него посетителей и затем вероломно там бросить. Наконец, верх цинизма – проложить на этом островке пешеходные дорожки (следующая кнопка), обнести их забором и заставить посетителей гулять по кругу. Шаг влево, шаг вправо... Кто не спрятался, я не виноват... Да, чуть не забыл: понаставить кучу фонарей, чтобы не было покоя несчастным посетителям даже ночью! И поставить на всех только одну урну!! И ни одного туалета!!! И только бешеные утки надрывно крякали вокруг... Шутка, конечно. А вы уже приготовились? Я-то хотел всего лишь разъяснить назначение следующих кнопок. Нет, это не издевательство над посетителями. Это постройка водоёмов и всевозможного мелкого инвентаря типа фонарей, лавочек и урн для мусора. Последняя кнопка строительного меню вызывает меню постройки аттракционов, торговых павильонов и других сооружений (подробнее об этом меню чуть позже). Остаётся последняя группа кнопок, их назначение подробно описано ниже. Материальное положение вашего парка. Здесь показано, сколько денег вы потратили и сколько заработали. Здесь же вы сможете провести маркетинговую кампанию, например, объявить во всеуслышанье, что сегодня во всём парке мороженое раздаётся бесплатно. Результатом, по идее, должен явиться небывалый наплыв посетителей. Что, в свою очередь, принесёт вам дополнительную прибыль.





Меню исследований: здесь проводится разработка новых видов аттракционов и модернизация старых. Всё это происходит само собой, игроку нужно только обеспечивать разработки деньгами и выбирать направления работы учёных. В меню предусмотрена возможность менять сумму денег, расходуемых на разработки. Понятно, что чем больше потратишь, тем интенсивнее всё будет разрабатываться.

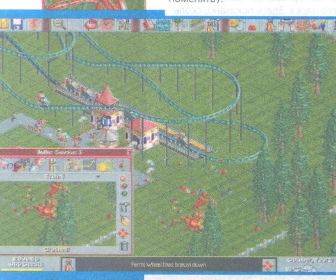
Информация обо всех структурах парка, если вам вдруг захочется посмотреть, сколько аттракционов на данный момент работает, а сколько бездействует.



ROLLERCOA

Статус парка. Здесь можно поменять название парка (на Gorky Park, например), подкупить немного окрестной земли, а также увидеть, чем ваш парк наградили и за что. И наградили ли вообще.

Статус посетителей. Если у вас по парку прогуливаются несколько сотен посетителей, то в этом меню вы сможете просмотреть информацию о каждом из них. Иногда полезно сюда заглянуть, чтобы понять общее настроение развлекающейся тусовки. Что легко заметить по выражению физиономии, изображённой рядом с именем посетителя (которое, кстати, тоже можно поменять).

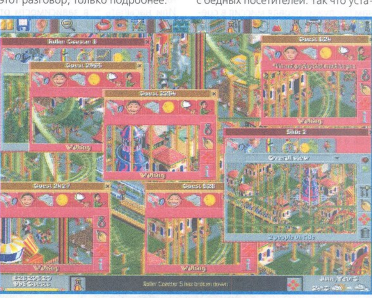



Персонал. Здесь осуществляется набор сотрудников и контроль за ними. Если вы обнаружили, что все разнорабочие вдруг дружно кинулись косить лужайки, а парк при этом медленно, но верно тонет в мусоре, то вам нужно как раз это меню.

Архив сообщений. Здесь находятся все предупреждения и другая информация, прошедшая в своё время на экране.

Вот, собственно, и весь интерфейс. Пользоваться им достаточно легко, если не считать слишком большого количества всевозможных окошек в меню. Теперь можно приниматься и за постройку парка.

Начинать строительство надо, понятное дело, с пешеходных дорожек. С их помощью мы запланируем, где какие здания будут стоять. Прокладывая дорожки, не забудьте о том, что к каждому зданию ведут вход и выход – это два дополнительных квадрата земли. Учитывайте и то, что сразу все аттракционы построить при всём желании не получится, поэтому не стоит прокладывать дорожки через весь парк неизвестно куда. В противном случае ваши посетители вместо того, чтобы кататься на аттракционах и приносить вам звонкую монету, просто заблудятся среди бесконечных перекрёстков. Самым правильным будет застроить поначалу определённую часть парка, а затем пристраивать к ней всё новые аллеи. Тем более, что обилие дорожек, проведённых в никуда, может запросто оставить вас банкротом, не такие уж они и дешёвые. Следующий этап строительства – аттракционы, торговые павильоны и прочие постройки. В каком порядке и количестве их возводить – дело ваше, хотя здесь тоже есть несколько особенностей. Например, сэкономить место можно, построив американские горки и другие аттракционы этого типа прямо над парком. Или под ним, соорудив тоннель. Раз уж мы заговорили о постройках, продолжим этот разговор, только подробнее.




## СТРОИМ

Итак, все постройки в игре делятся на несколько основных видов. Это сами аттракционы, которые, в свою очередь, делятся на несколько типов, торговые павильоны и мелкий инвентарь. Начинать лучше с дешёвых аттракционов и построить их по несколько штук. Делается это следующим образом: заходите в меню построек, выбираете то, что нужно, и ставите в запланированном месте сперва сам аттракцион, затем вход и выход. После чего включаете его (каким образом, описано ниже) и устанавливаете плату за вход. С этим надо быть особенно внимательным, так как на некоторые аттракционы вход по умолчанию бесплатный. Затем следует поставить на каждом углу ларьки со всевозможными лакомствами, не забыв ориентировать их в нужном направлении. То есть лицом к народу. После того как в вашем парке появился набор из пары-тройки аттракционов и нескольких ларьков со съестными припасами, можно открываться. Как это сделать?

Жмите на меню парка (или на центральный вход), в котором есть нечто, смахивающее на светофор. Вот его и переключите – с красного на зелёный. Подобным образом, кстати, управляются и все остальные структуры. Итак, парк открыт и посетители уже заходят. Однако плата за вход по умолчанию равна нулю, то есть вход бесплатный. Это, конечно, неправильно. Надо не стесняться и входить в образ капиталиста, дерущего по три шкуры с бедных посетителей. Так что установите плату за вход для начала, скажем, в размере 20 фунтов. В дальнейшем, когда ваше чудо развлекательной индустрии разовьётся, можно будет повысить плату за вход и вдвое, и втрое, проверяя целесообразность суммы на реакции посетителей. Если вы чересчур завысите плату, люди будут просто разворачиваться и уходить, поэтому не очень-то увлекайтесь. А теперь о главном. О самом главном. Не забудьте построить туалеты!!! А то весь ваш парк стараниями посетителей превратится в один большой туалет. То же самое можно сказать и про урны для мусора. Кстати, информация для особо циничных индивидуумов. Специаль-

но для вас предусмотрена возможность установить в туалете плату за вход.

## ПРОДОЛЖАЕМ В ТОМ ЖЕ ДУХЕ

Приведя в порядок все свои финансовые и прочие проблемы, вы сможете убедиться, что наука не стоит на месте. Технический прогресс время от времени будет подбрасывать вам новые виды аттракционов и павильонов. Если вас не устраивает, с какой скоростью это происходит, можно выделить больше денег на разработки. Сразу, как только у вас появился новый тип аттракциона, конечно же, стройте его.

На собственном опыте убедился: лучше всё построить самому, шаг за шагом, чем использовать уже готовые конструкции. Тому есть несколько причин. Первая: если всё время выбирать готовые к употреблению конструкции, никогда не научишься строить что-либо сам. Вторая: количество денег и свободного места не всегда соответствует вашим аппетитам. А если начать строить самостоятельно, то можно и под свободное место аттракцион подогнать, и в требуемую сумму уложиться. Предвосхищая возможные вопросы, расскажу подробнее, каким образов возводить сложные структуры типа американских горок.

Для начала выбираете то, что хотите построить, и жмёте кнопку «build this». В окне меню появляется первый элемент постройки (как правило, это посадочная платформа). Выбрав направление движения, начинайте постройку, нажав на элемент в строительном меню. Строя посадочную платформу, не забывайте: чем она длиннее, тем большее количество посетителей сможет за один раз принять аттракцион. И тем больше будет ваша прибыль. Жаль только, что длина платформы ограничена... А то можно было бы всю трассу сделать в виде одной бесконечной платформы.

Далее в меню есть ещё несколько пунктов, которые отвечают за повороты трассы (влево, вправо, вверх, вниз), и несколько специальных элементов типа кольца или S-образного поворота. В строительстве горок есть несколько особенностей, которые необходимо знать. Так, например, кольца становятся доступными для постройки только в том случае, если трасса направлена вверх. Буксировочная цепь может быть построена только на подъёме средней высоты (кроме него, есть ещё крутой подъём). Есть и другие вполне логичные ограничения, к ним относится, в частности, невозможность постройки спуска сразу после подъёма – надо обязательно проложить между ними одну горизонтальную секцию.

И ещё по поводу американских горок: игра сделана настолько реалистично, что продумывать трассу надо со всей серьёзностью, руководствуясь нормальными физическими законами. К примеру, не строить такой подъём, на который у состава не хватит энергии подняться. Если это произойдёт, вагоны поедут назад и, чего доброго, столкнутся со следующим за ними составом. Чтобы подобного не произошло, старайтесь на особенно крутых подъёмах размещать буксирные цепи, для перестраховки. Ну что ж, о строительстве мы вроде поговорили, теперь стоит рассказать о тех, кто всё построенное обслуживает. То есть о персонале.

## БОЙЦЫ НЕВИДИМОГО ФРОНТА

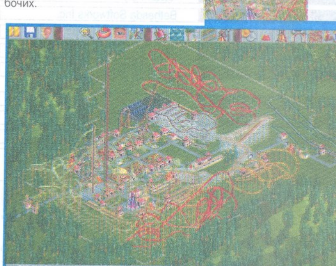
Там чудеса, там клоун бродит. Механик молотком стучит... Разнорабочий по газону идёт и травку подстригает. Романтика... Персонал надо уважать. Если бы не механики, все аттракционы давным-давно бы сломались. Без разнорабочих парк погряз бы в горах мусора. Не будь полицейских, распоясались бы хулиганы. А без entertainer`ов-затейников все посетители ходили бы, как в воду опущенные, и ни на один аттракцион даже не взглянули бы. Вот что такое персонал. Поэтому денег на него жалеть совсем не нужно.

## СОВЕТЫ

Для того чтобы посетители не уходили от аттракциона, если он занят, стройте особый вид дорожки, специально рассчитанной под формирование очереди.

Если ваши разнорабочие слишком много времени уделяют подстриганию газонов, просто отключите эту опцию в настройках персонала.

Если какой-то аттракцион часто ломается, определите механика на патрулирование только возле этого аттракциона. Теперь механик будет инспектировать его настолько часто, что исключит всякую возможность поломки. То же решение применимо для наиболее засоряемых районов парка: определяйте туда на патрулирование разнорабочих.



Чтобы уберечь посетителей парка от капризов погоды, постройте несколько информационных киосков. Как ни странно, но именно там продаются... зонтики.

Чтобы избежать работы аттракциона с неполной загрузкой или вообще «вхолостую», включите в его меню опцию «wait full load».

Сооружая американские горки, не злоупотребляйте высотой и сложностью элементов, а то посетители будут просто бояться пользоваться этим аттракционом.

Если игра начинает заметно тормозить при большом количестве построек, попробуйте переключить экран в разрешение 640x480.

Никогда не повышайте скорость разомкнутого кольца американских горок до 60 миль в час!

Никогда не стройте водоёмы прямо под посетителями!

Вот, собственно, и всё, что я хотел вам рассказать об этой достойнейшей игре. Остаётся лишь добавить, что любую информацию, обновления, дополнительные сценарии и новые структуры вы всегда сможете скачать с официального сайта игры, находящегося по адресу: **http://www.rollercoastertycoon.com** ■





Алан Берновский

# SYMBIOCOM

## Two minds, after all, are better than one

| | |
|---|---|
| РАЗРАБОТЧИК | Istvan Pely |
| ИЗДАТЕЛЬ | Bethesda Softworks Inc. |
| ВЫХОД | март 1999 г. |
| ЖАНР | квест |
| ТРЕБОВАНИЯ | P-75, 16 Мб |
| ГРАФИКА | ★★★★★☆☆☆☆☆ |
| ЗВУК | ★★★★☆☆☆☆☆☆ |
| ИГРАБЕЛЬНОСТЬ | ★★★★★★★★☆☆ |
| ОБЩИЙ РЕЙТИНГ | 5.6 Игра рассчитана на больших любителей научной фантастики |

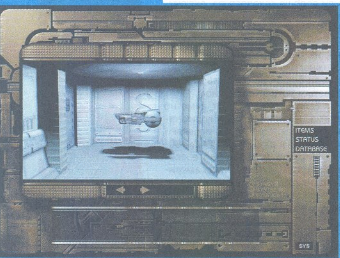
**Атака продолжалась недолго. После нее огромный лайнер Rident оказался полностью обездвижен. Все пассажиры и экипаж исчезли. Все, кроме одного. Что произошло? Почему вы остались в живых?**

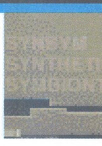
**С самого утра все пошло не так, как надо. Встроенный в черепную коробку симбионт неожиданно разбудил вас и сказал, что лайнер атакован неизвестными. Спросонья вы не сразу войдете в курс дела, но потом...**



### ЭПИЗОД 1: THE RIDENT

Перед глазами маячат какие-то непонятные огоньки, решетки... Оглядитесь немного, освойте управление и выходите в коридор через дверь, состоящую из поперечных панелей. К вашему удивлению, там почему-то очень тихо и никого нет, а ведь обычно в это время здесь суетятся люди из обслуживающего персонала. Дверь напротив, ведущая в отсек со спасательными



шлюпками, заперта, что наводит на мысль: на борту суперлайнера Rident никого нет, пассажиры воспользовались спасательными средствами и сейчас находятся где-то далеко отсюда в открытом космосе. Почему никто не предупредил вас? Что ж, это предстоит узнать. Идите вперед по коридору. На развилке вас встретит робот-официант и вежливо предложит выпить чего-нибудь. Слава Богу, на корабле есть еще одно говорящее существо. Сильный толчок собьет вас с ног, и вы зависнете в метре от пола – «полетел» генератор гравитации. Ничего, летать как-то даже интереснее.

Сейчас по коридору направо: дверь лифта отказывается открываться, зато напротив есть панель, к которой можно подсоединиться при помощи симбионта. Что у нас здесь? Похоже на пульт управления температурой и давлением на этом этаже. В системном списке есть все коды доступа к разным отсекам, нам сейчас нужен Computer Core RM L3 #740. Выходите в главное меню и зайдите уже непосредственно в System Control. В строке запроса введите 740. Так, попробуем понизить давление, повысить температуру, скажем, до 2 000 градусов. Только ничего не испортите, например, защитные функции главного компьютера. Ладно, ломайте, все равно на корабле никого нет, ругать за причиненный ущерб не будут.

Поиграли – и хватит. Плывите налево, огибая ничего не понимающего робота, пока не попадете в конференц-зал. Большой экран на стене выводит надпись, советующую как можно скорее покинуть борт корабля. Не обращайте на нее внимания, в ближайшем будущем вам это не удастся. Прямо перед глазами в воздухе парит красная коробочка с мерцающим экраном – это что-то вроде компьютера, пейджера и e-mail'а одновременно. Назовем это электронным блокнотом. Принадлежал блокнот одному из пассажиров Rident'а – сенатору Мортину Фэллоузу. Читайте все надписи очень внимательно, это пригодится для полного понимания запутанного сюжета. Походите по комнате в разных направлениях, пока не найдете еще два блокнота и кейс с пластиковыми бомбами малой мощности. Этот тип взрывчатки применяется только для разбивания обычного стекла или оргстекла и не может быть обнаружен fullscan'ом. Из первого блокнота вы узнаете о наличии террористов на борту лайнера, которые пытались уничтожить его путем взрыва внешних иллюминаторов вдоль всего борта. Что-то им не удалось закончить свое дело. Во втором блокноте вы найдете записки секретного агента. Ничего важно там нет.

Спускайтесь вниз по лестнице на третий уровень и заходите в правую дверь. За ней еще одна лестница, которая приведет к главному компьютеру (помните, вы испортили его?), кабине пилота и устройству под названием Worm Hole Attractor. Сначала посетите кабину пилотов. Пользуясь их отсутствием, просмотрите мониторы, которые висят под потолком сбоку от двери.

Навигационный монитор: установите координаты станции Plasfo, это крупная точка в верхнем правом углу экрана. Координаты запоминаются автоматически. На мониторе главного компьютера: среди непонятных цифр и бессвязных фраз попытайтесь найти коды к двери шаттла и к Worm Drive. Если не нашли, то читайте дальше: Shuttle Door – 5892, Worm Drive – 2931. Рядом с монитором главного компьютера есть еще один, где вы можете прочитать дневник старшего пилота, своего рода «черный ящик». Запись обрывается на моменте атаки.

Самое время воспользоваться полученной информацией и привести в действие Worm Drive. Выходите из кабины и летите мимо лестницы, пока не упретесь в дверь. Внутри найдите круг желтого цвета, а рядом с ним – три кружка поменьше. Подключайтесь к ним, как только затребуют пароль, введите 2931. У выхода есть экран, прикос-

нитесь к нему и переключите всю энергию на кабину пилотов. Бегите туда. Напротив входа вы увидите два кресла, и точно между ними есть маленькая панель, разделенная на две части. Это главный пульт управления. Зайдите в Nav System, автоматически появятся координаты заправочной станции Plasfo. Еще раз выйдите в главное меню и запустите Worm Hole. Межпространственная дыра открыта, можно хоть сейчас улететь отсюда, есть только одна проблема – у Rident'a после атаки отказали все межпространственные двигатели. Не отчаивайтесь, попробуем найти что-нибудь поменьше, шаттл, например.

Поднимитесь на один уровень вверх, прямо перед вашими глазами появится еще один блокнот, принадлежащий технику, а сообщении извещает девушку, что ее шаттл не заправлен. Заходите в дверь ангара. Из-за внезапного отключения гравитации шаттл поднялся кормовой частью вверх, тем самым полностью закрыв доступ в него. С этим надо что-то делать. Попробуйте пролезть вдоль борта к железной лестнице, которая ведет на смотровую площадку и к пульту управлению воротами ангара. Во время атаки окона были закрыты стальными жалюзи, но одно, скорее всего, из-за неисправности, осталось открытым. Прикрепите к стеклу мину, и результат не заставит себя ждать. Перед тем как залезть в шаттл, не забудьте перевести управление на его компьютер. Чтобы сделать это, введите на пульте 5892 и выберите Shuttle Control. Не переломайте ноги, когда войдете в шаттл, там гравитационное поле в порядке.

На пульте введите координаты и запустите систему автопилота. Батареи почти на нуле, бак сухой, да еще и оружие выведено из строя, в общем, вероятность дотянуть до перехода в подпространство равна 89,3 %. Рискнем. Как сказал Гагарин: «Поехали!».

## ЭПИЗОД 2: PLASFO SPACE BUOY

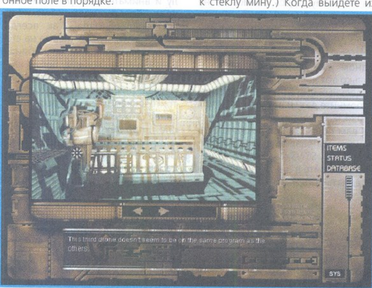
Старая, полуразвалившаяся заправочная станция зависла где-то вдалеке от главных магистралей. Уже несколько лет пустовали ее доки, но эта неделя стала особенной: первыми появились два корабля, отдаленно напоминавшие собак, они быстро заправились и улетели в неизвестном направлении. На следующий день появились вы, еле дотянув до посадочной полосы. Неприятности на этом не заканчиваются. Обслуживающий робот просит за заправку 105 кредитов, у вас же на счету всего одна сотня. Как бы Plasfo не стала вашей тюрьмой, ведь робот не может торговаться...

Как только вы покинете ангар, робот-заправщик поприветствует вас и предложит дозаправку. Подождите с ремонтом, сначала прочитайте блокнот на одном из столиков: там запись путешественника, попавшего в ту же ситуацию, что и вы. С роботом поговорить еще успеете, а сейчас поднимайтесь на второй этаж, там две комнаты: туалет и еще одна, непонятного назначения, с иллюминатором. (Боже упаси вас прикреплять к стеклу мину.) Когда выйдете из пустой комнаты, сразу повернитесь налево и выломайте из стены ржавый кусок трубы. После совершения акта вандализма зайдите в туалет. Мы видим сплетение металлических труб и проводов, которые создают сильное магнитное поле, способное повредить магнитный код на кредитной карточке. Воспользуемся недостатком старого оборудования, обманем государство и повысим свое благосостояние. Отойдите подальше (к туалету) и оттуда откройте щиток с рубильником. После отключения электричества к месту поломки примчится робот и все исправит. Заметили электрический разряд после выключения? Он-то нам и нужен. Подойдите поближе и приложите кредитную карточку к трубе. Проверьте результат, и если 1 кредит прибавился, значит, все в порядке. Прикладывайте, пока не надоест, и, «набив карманы», спускайтесь вниз.




Заплатите за ремонт и заправку, заодно прослушайте информацию о двух неизвестных боевых кораблях. Чтобы узнать их координаты, нужно взломать регистрационный компьютер. Но робот не согласен с порчей его имущества и пошлет вас куда-нибудь. Придется выманивать его из-за стойки. Еще раз поднимитесь в туалет и прикрепите к зеркалу оставшуюся пластиковую взрывчатку. Поднявшийся на шум робот окончательно обидится на вас и запрется в туалете. Не торопясь, спускайтесь вниз и подойдите к решетке у окна. Отломайте куском трубы замок, после чего подсоединяйтесь к компьютеру и найдите координаты dog ships. Все, вы свободны, здесь вас ничего не держит, заходите в шаттл и нажимайте кнопку «пуск».

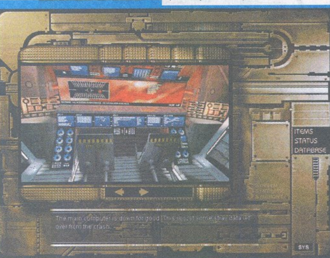




## ЭПИЗОД 3: CARSWELL COLONY

Следующая остановка на станции Carswell. Она служит (точнее, служила) пристанищем для членов одной секты, которые удалились от цивилизации и жили в полном одиночестве и гармонии.

Выйдите из ангара и подойдите к столу регистратуры. Там вы найдете список квартирантов и кнопку, открывающую все двери на этаже. Теперь вы сможете без проблем войти в комплекс. Ничего себе живут отшельники! Всем бы так. Ладно, не будем отвлекаться на мелочи. Пройдите немного вперед к скамейкам и посмотрите по сторонам. Слева на полу лежит потерянная кем-то кредитная карточка, деньги с нее можно запросто «переложить» на свою путем прикладывания вашей к найденной. Справа очередной блокнот с последними новостями. Там что-то про Majestic и про пассажиров.






Вернитесь к двери и уже оттуда идите направо и по лестнице наверх. Слева к стене прикреплен маленький монитор. Когда посмотрите на него, то увидите последнего живого человека на станции, который застрял в комнате управления. Единственная его просьба – подать лифт к нужному этажу. А лифт-то не работает... Что ж, заходите в гости к Томасу Карсвеллу. Хозяин комнаты ждет вас здесь уже слишком долго. Внимательно осмотрите комнату в поисках хоть каких-нибудь улик. Обратите внимание на время последней записи в блокноте – 2034.12.1. Выходите отсюда, быть долго рядом с трупом – плохая примета. Теперь наш путь лежит в Living Quarters. Дверь напротив каюты Карсвелла.

Прямо у входа висит петля, интересно, что здесь произошло? Кажется, двадцатиметровый шнур никому пока не нужен, поэтому безбоязненно забирайте его с собой. Пройдите дальше, через ванную комнату, там, напротив душа, лежит на полочке деталь под названием Sherban CON22 device. Вернитесь в главный холл (к лавкам) и идите в правый коридор. За дверью найдите столовую, справа от двери лежит сломанный охранный робот. Внимательно изучите его систему. К счастью, кто-то запрограммировал робота на игнорирование вашей особы. Иногда приятно, что тебя игнорируют. Так, пройдите по столовой на кухню. В самом дальнем углу вы найдете неработающую панель. Подсоедините к ней деталь из туалета, результатом будет красивая микросхема у вас в кармане. По-моему, она идеально подходит к панели, что в туалете. Так и есть. Когда вы восстановите разорванную цепь, симбионт откроет дверь и вы попадете в комнату с треножником для камеры. На потолке есть люк, нам туда. По ящикам вскарабкайтесь наверх и ползите по вентиляционной решетке. В правом ответвлении лежит маленькая камера. В левом вы застанете робота за какой-то работой. Спугнув его, попробуйте самостоятельно подключить электричество к лифту, нажав в верхней части SL, а в нижней строке – EV. Свяжитесь с застрявшим еще раз – бедняга... Ладно, лифт и вам пригодится. Прыгните в шахту, только так вам удастся попасть на нижний этаж станции. Судя по всему, здесь бились не на жизнь, а на смерть. Чтобы узнать подробности, подключитесь к голове убитого охранника. После примените пленку из камеры на одном из пультов. Все хорошо, только вот на пленку записан трехнедельный вид в открытый космос. Вспомните дату и время нападения (2034.12.1), введите это число, тогда вам представится возможность увидеть направление кораблей захватчиков. SYNSYM. Скорее за ними! Забегайте в шаттл, вводите координаты. Старт.

## ЭПИЗОД 4: SYNSYM

Судя по всему, вас здесь не ждали, по крайней мере, в ближайшее время, поэтому придется схитрить и пробраться в здание через черный вход. У центральных дверей поверните направо и залезьте на парапет. Как только спрыгнете на решетку, сразу пройдите немного вперед, пол не выдержит вашего веса и рухнет в кислотное озеро. Сейчас вы находитесь у складской двери, здесь обычно разгружают коробки. На одном из ящиков лежит пульт включения грузовой платформы. Подойдите к двери шлюза и внимательно рассмотрите подобранное устройство. Вам придется подобрать несколько грузов так, чтобы в результате получился ваш собственный вес, а он составляет 2.7 р. Попробуйте выбрать 1.9, 0.6 и 0.2. После этого засуньте карточку в считывающий слот. Внутри помещения сразу повернитесь налево и включите пульт управления механическими «лапами». Если выберете Re-packing, то полностью прочувствуете все прелести пребывания в качестве посылки, а если выберете Warehouse, то попадете непосредственно в склад. Поднимитесь по лестнице, за дверью с красными полосками находится основной ускоритель. Спугнув парочку вспомогательных роботов, поднимитесь на лифте на два этажа вверх. В лифте вы впервые столкнетесь с вашим невидимым попутчиком, внимательно прочитайте, что он от вас хочет. В процессе игры вы еще не раз столкнетесь с этим странным парнем. Перед вами три офиса: Рейнолда, Дебриса и Лоувера.

Первым делом зайдите к Дебрису и проверьте все мусорные ведра (там лежит программируемая карта для роботов), после чего подключитесь к письменному столу и внимательно прочитайте доклад. Теперь идем обыскивать комнату Рейнолда. Как всегда, просмотрите чужие письма на столе, потом подойдите поближе и нажмите маленькую белую кнопочку. Она открывает замаскированный сейф. Внимательно посмотрите на картину – она была написана художником Джолфоаром после прочтения стихотворения о великом вожде Кубле Кхане. Войдите в свой компьютер и узнайте об этом человеке побольше. Оказывается, он был из династии Xanadu. Это и есть ключевое слово к шифру. Внутри вы найдете блокнот с инструкцией программирования роботов. Здесь все, идите к Лоуверу. Тут нет ничего особенного, но заглянуть можно. Когда закончите экскурсию по офисам, спускайтесь на самый нижний этаж, где

находится лаборатория по изготовлению имплантантов.

Сразу подходите к желтой двери, ведущей в центральную лабораторию. Сразу вас туда не пустят, но как только, обидевшись на всякие сканеры, вы войдете в лифт, маленький имплантант в голове вспомнит, что в него изначально заложено несколько генетических кодов. Возвращайтесь, с проверкой проблем не возникнет. Через главный пульт заставьте роботов делать какие-то проверочные работы, но не все тут вам подчиняются. Один робот остался стоять на месте, как прикованный. Оказывается, он просто сломан, точнее, не запрограммирован. Делать нечего, засовывайте в него карточку из мусорного ведра и вводите неправильную комбинацию, о которой упомянула Сэнди: E1 – A7, E2 – A2, E9 – A5. Робот с необыкновенным рвением бросится куда-то в угол открывать секретную дверь. Так вот где находится секретная лаборатория! Опять пароль... Во всех записях встречается слово «monumental», а может, попробовать, вдруг получится? Ого, да это же комната пыток. Deja vu. И вы здесь гостили, если судить по обрывочным воспоминаниям. Приглядитесь к столу, в частности, к ремням. Еще одно наваждение, после него вы сможете открыть ящик стола и прочитать блокнот хирурга. Совершенно случайно в нем упомянуты координаты сверхсекретной военной станции. На этом ваше пребывание на SYNSYM'е закончилось, и вы со спокойной душой можете отправляться в путешествие (выходя уже через главную дверь). Но это еще не конец. Едва ваш корабль оторвется от поверхности, наперерез выскочат те самые злополучные dog ships. Умирать еще рано. Чтобы одним выстрелом убить двух собак, постарайтесь попасть не в корабли, а в здание, стоящее левее от комплекса. Противников сметет взрывной волной, а у вас появится шанс убежать в межпространственную дыру.

## ЭПИЗОД 5: THE FACILITY

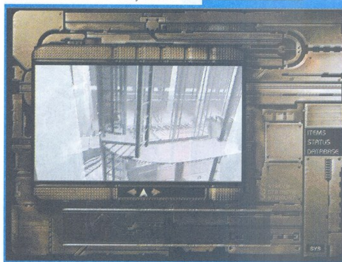
Шаттл, похоже, приземлился в последний раз. Не беда, это последний эпизод в игре, поэтому он вам больше не понадобится. Оглядитесь вокруг. Где-то на горизонте виднеется металлическая башня. Поэтому есть надежда, что вы не один в этой прекрасной голубой пустыне. Позвольте симбионту подобрать код, вам останется лишь послушно вводить предлагаемые варианты. Сейчас вам доступен только один уровень, вот и спускайтесь вниз. По коридору налево есть дверь с надписью Utilities. Внутри вам нужно будет отломать трубу со стены. Это скоро может стать манией... Даже не пытайтесь залезть в вентиляционную шахту, чревато смертью. Лучше выйдите из комнаты и снимите на камеру робота-охранника. Не правда ли, он очень фотогеничный? Полученные кадры можно прокрутить на экране, лишь приложите камеру к пульту управления (черный на стенке). Пока робот будет самовлюбленно разглядывать изображение, аккуратно дотроньтесь до него железной палкой. Несколько раз.

После внезапной его кончины подключитесь к системе управления и перезарядите батареи у других охранных роботов. Все, путь свободен, нам в Syn-fabrication. Проходите через весь зал и войдите в дверь, что напротив. Тихо, чтобы не заметили, подключитесь к правому роботу и прикажите атаковать. Целью будет точка в правом углу. Еще одним врагом меньше, в нашем деле главное – смекалка! Зайдите в первую дверь с левой стороны: из синего экранчика слышны только угрозы, зато блокнот даст сверхважную информацию.

Оказывается, новая модель симбионта ничем не отличается от настоящего человеческого мозга. Жуть! Выходите отсюда, впрочем, далеко не уходите, нам надо в дверь напротив. С левой стороны, с пульта, возьмите DNA sampler. Неизведанными остались еще две комнаты. В одной из них вы увидите волосатый стол. Здесь нужно взять образец слюны Главного со стаканчика, который можно найти на полке. Используйте образец на машинке для определения цепочки ДНК и спокойно походите в центральную дверь. Защита уже не действует. Кстати, во второй комнате лежит сенатор. Операция по вживлению мозгов идет полным ходом, не будем мешать.

Как только вы войдете в дверь, произойдет что-то очень странное: вы будете перенесены на один из dog ship. После небольшой прогулки по нему на вас нападет робот, появятся новые видения. В конце концов робот станет вашим союзником, а в сумке появится новый предмет – синий блокнот, в котором написан код: conscience. Ладно, выходите наружу и шагайте по синему коридору, пока не упретесь в дверь лифта. Набирайте комбинацию, надеясь, что неизвестный помощник не ошибся.

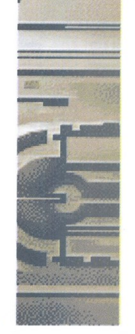
Поднимайтесь на верхний этаж. Это центральный компьютер, и вы не уйдете отсюда, пока не выясните, кем же на самом деле был симбионт. Несложная операция, требующая лишь введения личного кода: SYM001103. Страшно не стало от полученных сведений? Теперь на лифте доезжаете до смотровой площадки. Ага, нас уже ждут! Чтобы спастись, придется прыгнуть через перила в пустоту. Слава Богу, здесь не очень высоко. Быстро перебирая ногами, поднимитесь на площадку еще раз и попробуйте поднять beacon. Не получилось.




Вернитесь на пятый уровень к месту падения. Эх, враг оказался быстрее, причем настолько, что уже угрожает вам пистолетом. Подключитесь к системе управления гравитационным полем, она на стенке, и прислушайтесь к совету симбионта. В результате на обидчика рухнет многотонный корабль, а вы останетесь живы. Я думаю, что если еще раз попробовать поднять beacon, то у вас все получится.

Когда возьмете его, отыщите комнату с повышенным уровнем радиации, вот там придется прикрепить Wormhole attractor beacon к синему столбику с молниями. Запускается механизм все с той же смотровой площадки.

Ура, ура, ура, справедливость восторжествовала! Вот только я не понял, зачем технологию симбионтов нужно было уничтожать, вроде ничего плохого в ней не было...






Алексей Григорьев

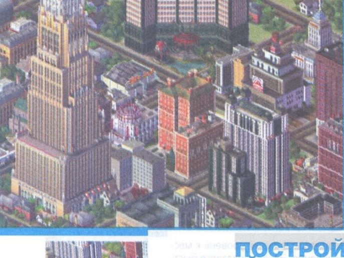
# SIMCITY 3000

| | |
|---|---|
| РАЗРАБОТЧИК | Maxis |
| ИЗДАТЕЛЬ | Electonics Arts |
| ВЫХОД | декабрь 1998 г. |
| ЖАНР | экономическая стратегия |
| ТРЕБОВАНИЯ | P–133, 16 Мб, SVGA |
| ГРАФИКА | ★★★★★★★★☆☆ |
| ЗВУК | ★★★★★★★★☆☆ |
| ИГРАБЕЛЬНОСТЬ | ★★★★★★★★★☆ |
| ОБЩИЙ РЕЙТИНГ | 8.8 Старый знакомый снова на наших мониторах и в наших сердцах |

**Вы не обратили внимания, как в наше время популярны сериалы? Появление SimCity 3000 не случайно. Компания Maxis (для тех, кто не знает – мать всех SimИгр) не без известной выгоды для себя тоже решила отдать дань моде.**

**Какие улучшения можно заметить в этой серии? Лучше стала графика? Хочется ответить «да», но вот когда видишь город в максимальном приближении...**

**Музыка? Практически не изменилась. Игровой процесс – хорошо знаком с давних пор. Появились просители, а куда делись опросы общественного мнения? Электростанций осталось практически столько же, сколько и было. И так можно рассуждать очень долго – все то же самое, вот разве что мусор появился. Конечно, жаль, что SimCity 3000 так похожа на своих предшественников, но было бы несправедливо умолчать, что сама по себе игра очень даже неплоха. А вообще-то сам возьми и...**



## ПОСТРОЙ СВОЙ ГОРОД

Так же, как и в жизни, в игре город существует и развивается, подчиняясь определенным законам, а не хаотично. В нескольких последующих разделах будут описываться основные положения этой игры.

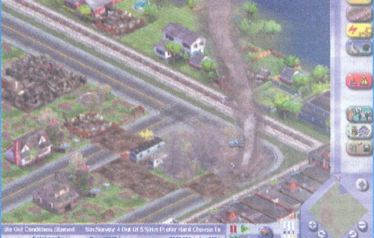


### RCI. ЗОНАЛЬНОЕ ДЕЛЕНИЕ

Те, кто раньше играл в SimCity или SimCity 2000, привычно воспримут зональное деление как способ строительства города, для новичков же вначале может показаться странным отсутствие возможности выбрать и расположить жилые, коммерческие и индустриальные здания.

Так вот, вполне логично, что правительство города не занимается непосредственно строительством большинства построек, а лишь выделяет землю под те или иные нужды города.

Предприимчивые горожане сами займутся застройкой выделенной земли, как только вы создадите необходимые для этого условия. Итак, в игре присутствуют



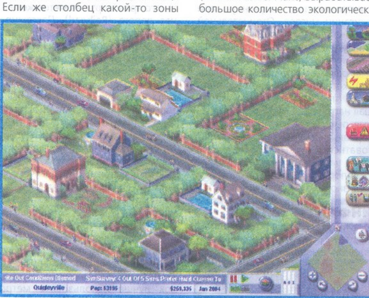

три основные зоны (RCI), каждая из которых, в свою очередь, делится на три типа (LMD).

RCI: Residential – зона жилых домов, так называемые «спальные районы»; Commercial – зона развития торговли и предпринимательства; Industrial – зона индустриальных построек.

LMD: Light – этот тип характеризуется низкой плотностью застройки, малой населенностью, оптимальным развитием даже на самых маленьких участков; Medium – промежуточный тип, все характеристики выше характеристик предыдущего типа, но ниже следующего; Dense – высокая плотность застройки и населенность, высокая цена, для «закладки» требуются крупные участки земли. Каждая из зон необходима для развития города, ведь каждому человеку нужно где-то жить, работать, куда-то ходить за покупками, в конце концов, отдыхать и развлекаться. С ростом числа жителей растут и потребности города в тех или иных зонах, и ваша задача – по возможности удовлетворить их. При «закладке» зон необходимо учитывать их совместимость.

Например, коммерция лучше развивается рядом с жилыми районами, а последние, в свою очередь плохо переносят смог, вырабатываемый индустрией. Также очень важно соблюдать «баланс RCI».

Как я уже говорил, все зоны необходимы для развития города, но не в равной степени. Коммерческих зданий, как правило, требуется значительно меньше, чем индустриальных или жилых. На нижней панели игрового экрана расположен очень важный график RCI, который отображает конъюнктуру развития города. Вы можете использовать его для того, чтобы определить, каких зон недостаточно (столбцы растут вверх), а какие зоны, наоборот, лишние (столбцы растут вниз), хотя оригинальный смысл немного отличается от вышеописанного. Если столбец какой-то зоны растет вверх, это означает, что сложилась ситуация, благоприятная для развития данной зоны, и только что выделенные под нее территории будут развиваться количественно (появляются все новые и новые постройки) а старые – качественно (территории зданий совершенствуются, сами здания заменяются на более престижные). Если же столбец какой-то зоны




растет вниз, это означает, что ситуация в силу некоторых причин становится для этой зоны неблагоприятной. Новые территории развиваться не будут вообще, а старые начнут медленно деградировать.

## ЖИЗНЕОБЕСПЕЧЕНИЕ

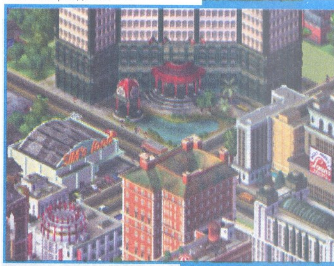
Для развития и успешного функционирования городским районам в первую очередь нужны три главные вещи.

### ЭЛЕКТРИЧЕСТВО

Без электроэнергии новые районы никогда не застроятся, а старые быстро умрут, поэтому не допускайте обесточивания вашего города. Первый способ добычи энергии – строительство и эксплуатация электростанций. В игре существуют несколько их разновидностей, которые различаются по цене, вырабатываемой мощности, надежности, экологической чистоте. Угольная электростанция (Coal Power Plant) годится только для молодых или очень бедных городов, так как, хотя и вырабатывает относительно большое количество электроэнергии при относительно низкой цене, но загрязняет окружающую среду совершенно неприемлемыми темпами. Нефтяная (Oil Power Plant) немного мощнее и «чище» угольной, но заметно дороже, и лишние мегаватты не окупаются. Газовая (Gas Power Plant) работает на природном газе, поэтому вызывает меньшее загрязнение, чем две предыдущие станции, однако относительная мощность этой электростанции чрезвычайно низка. Атомная электростанция (Nuclear Power Plant) вырабатывает большое количество экологически чистой электроэнергии, однако эксплуатация связана с известным риском. Ветряная электростанция (Wind Mill) слаба, понадобятся сотни таких установок, чтобы осветить самый маленький город, к тому же максимальную выходную мощность они будут выдавать только в том случае, если установлены на вершине холма. Солнечная (Solar Power Collector) – это дорогая и «слабенькая» электростанция, генерирует абсолютно чистую энергию. «Микроволновая» (Microwave Power Plant) принимает пучок солнечной энергии, пересылаемый сателлитом. Не загрязняет окружающую среду и, в отличие от атомной электростанции, совершенно безопасна в эксплуатации. (Fusion Power Plant) – самая мощная и дорогая электростанция в игре.



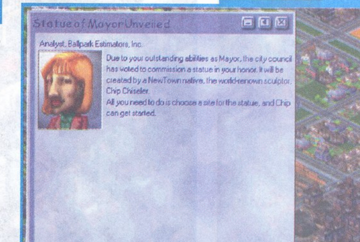
Еще один участник вашей сети энергоснабжения – линии электропередач. С их помощью можно соединить силовую станцию с изолированными районами города, а также реализовать второй способ добычи энергии. Протяните ЛЭП к границам города и соедините с электросетью соседних городов. Вскоре один из мэров предложит вам свои энергоресурсы за солидное вознаграждение.



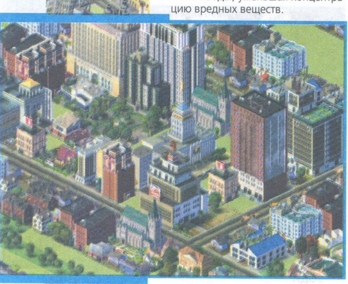
### ВОДА

Вторая составляющая системы жизнеобеспечения. Чистая пресная вода так же, как и электроэнергия, необходима всем городским зонам. Существует несколько типов установок, призванных обеспечивать ваш город водой. Водонапорная станция (Pumping Station) работает только в случае, если рядом находится источник пресной воды.





Водокачка (Water Tower) может быть расположена где угодно и не нуждается в водоемах, однако объем поставляемой воды в два раза меньше, чем у водонапорной станции. «Опреснительная станция» (Desalinization Plant) делает морскую воду пригодной для использования в вашей водоснабжающей сети и работает, следовательно, в непосредственной близости от морской воды. Очистительная станция (Water Treatment Plant), подключенная к вашей системе, обрабатывает некоторый объем воды, уменьшая концентрацию вредных веществ.



Чтобы водоснабжающая система нормально функционировала, станции следует объединить трубами. Водопровод должен быть проложен везде, где идет строительство, а также должен охватывать все городские районы. Кстати, так же, как и в случае с электроэнергией, объединение вашей системы с системой соседних городов позволит закупать недостающие объемы воды или продавать излишки.

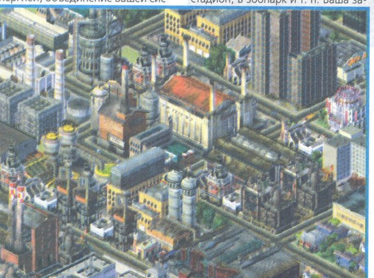
### УБОРКА МУСОРА

Проблема размещения и утилизации отходов является третьей по важности после энергоснабжения и водоснабжения. Если не налажен вывоз и переработка мусора, ваш город будет медленно превращаться в крупную помойку.

Бороться с мусором можно несколькими способами. Первый – выделить некоторый участок земли под городскую свалку (Landfill) и затем увеличивать его размер по мере увеличения количества отбросов. Второй способ – уничтожать отходы в специальных мусоросжигательных печах (Incinerator & Waste to Energy Incinerator). Основным различием между этими двумя печами является то, что последняя (Waste to Energy Incinerator) позволяет вам использовать электроэнергию, полученную при сжигании мусора. Отрицательной стороной этого способа является сильное загрязнение атмосферы. Третий способ – строить перерабатывающие центры (Recycling Center), которые будут утилизировать часть отходов, тем самым уменьшая нагрузку на мусоросжигательные печи. Четвертый способ, уже хорошо знакомый вам, – воспользоваться услугами соседей. Для этого вам нужно построить морской порт или протянуть к соседям железнодорожные ветки.

## ИНФРАСТРУКТУРА

Жителям города необходимо ездить на роботу, по магазинам, на стадион, в зоопарк и т. п. Ваша задача – предоставить им такую возможность. Самое насущное для всех владельцев автотранспорта – это, безусловно, дороги (Road). Их обязательно надо прокладывать рядом со строящимся районом, в противном случае стройка замрет. Чем плотнее заселен район, тем больше ему нужно дорог. В случаях, когда какая-нибудь территория заселена особенно плотно, имеет смысл строить улицы с двумя полосами движения. Чтобы разгрузить основную сетку дорог, можно проложить через город несколько автострад (Highway). Пожалуйста, не забудьте сделать эстакады для въезда на скоростную трассу с обычной улицы. Такими автострадами или, на худой конец, простыми шоссе желательно соединить ваш город с соседними. Эти соединения создадут благоприятные условия для развития коммерции.

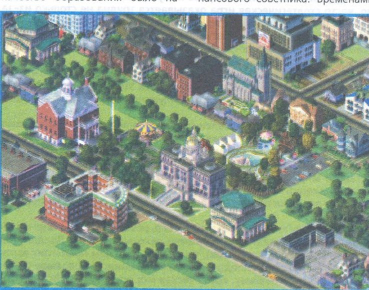


Еще один вариант разгрузки автомобильной сетки – общественный транспорт. Одним из видов такого транспорта является железная дорога (Railroad). Пассажирские поезда будут быстро доставлять жителей по назначению, избавляя их от необходимости простаивать драгоценные часы в пробках. Проведенные к соседям полотна послужат стимулом к быстрому развитию индустрии, к тому же, как было отмечено ранее, позволят вывозить и ввозить мусор. Ко всем перечисленным достоинствам железной дороги можно добавить дешевизну и экологическую чистоту. Однако этот тип общественного транспорта слишком неудобен и громоздок для больших городских районов, на переездах будут постоянно возникать пробки, поэтому в центре города, где движение на поверхности напряжено до предела, для массовых перевозок лучше использовать метро (Subway), а на окраине – автобусы (Bus). Рано или поздно вас допекут бизнесмены, советники и простые жители, и вам придется строить морской порт и аэропорт. Оба порта нужны для полноценного развития города, а точнее, торговой его части, и опять же порт позволяет ввозить и вывозить мусор. Хочу заметить, что за многое вышеперечисленное вам придется платить ежемесячно немалые деньги, но об этом позже.

## ГОРОДСКИЕ СЛУЖБЫ

В каждом городе существуют муниципальные организации, обеспечивающие жителям необходимый уровень образования и за-

щиты. При планировании и закладке жилых районов следует помнить, что детям нужно где-то учиться. Число школ и колледжей должно быть достаточным, чтобы удовлетворить потребности населения. Следите за тем, чтобы школы и колледжи не были переполнены, чтобы в них хватало учителей и качество образования было на должном уровне (последнее достигается с помощью усиленного финансирования). Также поддерживайте необходимое число госпиталей – люди иногда болеют. Городская полиция призвана следить за безопасностью жителей, отлавливать злостных нарушителей порядка, сажать воров и бандитов в тюрьму. Тюрем много не понадобится, и их месторасположение не принципиально для функционирования, а вот полицейские участки вам придется строить с таким расчетом, чтобы их суммарная зона действия покрывала весь город. С таким же расчетом нужно строить и пожарные станции. Все службы финансируются из городского бюджета, и их деятельность во многом зависит от размеров денежного довольствия.



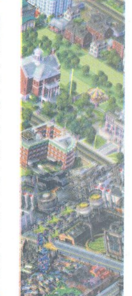
## БЮДЖЕТ

Вы не всесильный повелитель народа, а всего лишь мэр, и все ваши проекты осуществимы строго в пределах имеющегося денежного фонда. Полезно разобраться в принципах образования городского бюджета, чтобы быстро направить поток денежных излишков в нужное русло. Доходную часть бюджета формируют нижеописанные статьи. Самая крупная статья – налоги. Налогами облагается жилье, коммерческая деятельность и производство. Чем больше и лучше развита каждая из зон, тем больше денег она принесет казне. Устанавливая уровень налогов для каждой из зон, желательно избегать крайностей и руководствоваться здравым смыслом (от 4 до 8 %), настроением масс и указаниями финансового советника. Временами вам будут предлагать построить на территории города здания (тюрьма повышенной безопасности, казино, супермаркет и пр.), которые, начиная с момента постройки, исправно приносят неплохой доход. Как известно, бесплатного сыра не бывает, поэтому каждое такое здание имеет свои минусы. Казино, например, будет раздражать жителей близлежащих районов, супермаркет составит серьезную конкуренцию вашему коммерческому сектору. Еще один способ заработать лишние деньги для казны – издать пару муниципальных постановлений (Ordinance). Прежде всего, неплохие деньги приносит легализация азартных игр, меньшие деньги приносит установление штрафов за неправильную парковку. Также можно неплохо подзаработать, продавая лишние ресурсы соседям. Мы уже обсуждали необходимые соединения с соседями для покупки электричества, воды и вывоза мусора. Если у вас таковые соединения имеются и вы, замечтавшись, случайно понастроили электростанций (водокачек, помоек) в несколько раз больше, чем нужно, то вскоре мэры соседних городов позарятся на лишнее электричество (воду, пространство для мусора) и предложат вам выгодное дельце. Ну, пора поговорить и о грустном – о ежегодных расходах. Деньги будут уходить на финансирование городских служб, общественного транспорта, образования и т. п. Вы можете определить размер ежегодных субсидий для каждой муниципальной организации. Вам все время придется искать компромисс между требованиями профсоюзов и необходимостью снизить расходы. Деньги также будут уходить на всяческие муниципальные программы (Ordinance), например, на дополнительную уборку мусора, осуществляемую населением. Еще платить (и немало) вам придется в том случае, если вы пользуетесь услугами соседей или взяли ссуду в банке. Очевидно, что разница между доходами и расходами и будет ежегодным пополнением вашей казны.



## ЧТО ТАКОЕ LAND VALUE

«Land value» дословно переводится с английского «цена земли». Цена земли, а вернее, цена на землю является очень важной качественной характеристикой городских районов. Чем выше цена, тем более современные и престижные дома, серьезная коммерция, высокотехнологичная индустрия будут создаваться в таком районе, следовательно, тем больший денежный вклад в бюджет внесет такой район. Факторы, влияющие на цену земли: уровень преступности, загрязнение атмосферы и воды, пожарная безопасность, близость к морю и соседство нескольких специальных построек (например Simдворец). По возможности следите за «Land Value» и добивайтесь ее повышения.





Овчинников Андрей

# WARHAMMER 40K: CHAOS GATE

| | |
|---|---|
| РАЗРАБОТЧИК | Random Games |
| ИЗДАТЕЛЬ | Strategic Simulation Inc. |
| ВЫХОД | ноябрь 1998 г. |
| ЖАНР | wargame |
| ТРЕБОВАНИЯ | P-100, 16 Мб, рек. 3D-уск. |
| ГРАФИКА | ★★★★★★★★☆☆ |
| ЗВУК | ★★★★★★★★★☆ |
| ИГРАБЕЛЬНОСТЬ | ★★★★★★★★★☆ |
| ОБЩИЙ РЕЙТИНГ | 8.6 Хороший подарок для любителей жанра wargame и настольных стратегий |

**Среди игроманов есть немало таких, кто искренне убежден, что настоящая стратегия должна быть походовой. Сие утверждение имеет право на существование – действительно, часто стратегическая игра оказывается трудна не столько из-за сюжета и соотношения сил враждующих сторон, сколько из-за невозможности игрока своевременно и точно управлять своими войсками (вспомните-ка последние миссии в Populos: The Beginning и Mech Commander).**

**Вот для этих самых любителей не спеша «пораскинуть мозгами» Random House и ветеран игрового бизнеса Strategic Simulations выпустили настоящий подарок – отличную походовую игру Warhammer 40K: Chaos Gate.**

**Сама по себе игровая вселенная Warhammer игроманам знакома достаточно хорошо. На PC уже успели выйти и Warhammer: Shadow of the Horned Rat, и Warhammer: Dark Omen, и Warhammer 40K: Final Liberation. Две первые рассказывают о борьбе добра и зла в эпоху «старого мира». Третья, так же, как и последняя на сегодняшний день игра серии под названием Warhammer 40K: Chaos Gate, рассказывает о противостоянии на просторах космоса отрядов Империи и Хаоса.**

**Но и между этими двумя играми есть различия. Если в Final Liberation вы командовали целой армией пехоты, танков и Дредноутов (больших шагающих роботов), то в Chaos Gate вам предстоит взять под свой контроль спецподразделение Империи, называемое Ultramarines (или, по-нашему, космическая морская пехота). Всего в отряд входят около 50 бойцов, каждый со своим именем и особенностями. Солдат можно разделить по специализации: тут есть и простые, тактические отряды, и отряд ветеранов-терминаторов, и маги (не удивляйтесь, это всё же космическая фэнтези), и многие-многие другие. Время от времени вам всё же будут давать и различные боевые машины.**

**Миссии в игре очень тяжёлые. Это и понятно, подразделение-то элитное, так что вами будут затыкать все дыры и посылать туда, где больше никто не справится. Постепенно ваш отряд будет собирать информацию о главном источнике зла – Генерале Хаоса Зимране, которого и предстоит уничтожить в последней миссии...**

**А вообще игра получилась очень хорошая. Много различных элементов (магия, оружие, система рукопашного боя), удобство управления, хорошая сюжетная линия. Короче, Jagged Alliance и X-Com: Apocalypse живы. И для многих это хорошо.**





## СОВЕТЫ

### КАК ВЫБРАТЬ СОЛДАТ

Все ваши солдаты имеют ряд общих параметров, а показатели по ним будут расти по ходу игры, правда, лишь у тех солдат, которые будут принимать участие в боевых действиях.

Action Points – показатель движения;

Health – показатель здоровья;

Armor – показатель брони (параметр не изменяется, т. к. все виды войск оснащены стандартной бронёй с показателем 40 единиц, и лишь терминаторы носят специальные костюмы с показателем 110 единиц);

Ballistic Skill – умение обращаться с огнестрельным оружием и гранатами (влияет на точность стрельбы);

Weapons Skill – умение обращаться с холодным оружием (влияет на точность ударов);

Strength – сила (влияет на ущерб, наносимый врагу во время рукопашной схватки);

Toughness – выносливость (влияет на сопротивляемость вражеским атакам с применением холодного оружия);

Initiative – инициатива (так и не понятно, на что же она влияет);

Attacks – количество наносимых ударов за одну атаку холодным оружием;

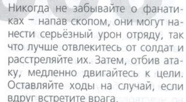
Leadership – лидерство.

Итак, как же всё-таки подобрать солдат на основе этих характеристик?

В отряды тактический и разрушительный лучше набрать солдат с хорошим показателем Ballistic Skill и Action Points для большей эффективности их стрельбы и большего количества выстрелов. Командир, естественно, будет выбран по лучшему показателю Leadership (правда, не очень понятно, зачем оно, это лидерство, нужно другим солдатам).

Штурмовой отряд редко использует свое огнестрельное оружие, да оно и малоэффективно, зато этим бойцам необходим высокий уровень таких показателей, как Health, Weapons Skill, Strength и Toughness.

Высокий показатель движения им не понадобится, ведь они могут совершать прыжки с помощью турбин, которыми оснащены их костюмы.



Что касается терминаторов, то вы вряд ли сможете сделать какие-либо перестановки в этом отряде – мало кто сумеет уничтожить пять врагов в одном сражении и получить статус ветерана, а ведь только ветераны могут быть зачислены в этот элитный отряд.

Солдат остальных видов стоит выбирать по параметрам Action Points и Health, т. к. они вряд ли будут принимать участие в открытых боевых действиях, являясь, в принципе, вспомогательными войсками.

Только маги-Библиотекари и Капитан (но он у вас только один) должны иметь неплохие показатели Ballistic и Weapons Skill, потому что им всё же предстоит изредка принимать участие в схватке. Кстати, несколько слов о магах. Их у вас четыре, и каждый может изучать свои, не повторяющиеся другими заклинания.

Советую вам сразу же изучить одним магом заклинание Scan, другим – Machine Curse, третьим – Speed.

Дочитав статью до конца, вы поймете, для чего это надо. Вполне реально пройти игру, потеряв очень мало бойцов (около пяти), что позволяет создать с первых же миссий отряды из наиболее способных солдат и использовать именно их до самого конца игры (исключение составляют лишь маги, потому что, повторюсь, каждому из четырёх лучше выучить свои заклинания, а потом вы сможете брать на миссию конкретного мага с нужным арсеналом заклинаний). Однако во время прохождения дополнительных миссий стоит включать в отряды бойцов, которые в будущем заменят погибших.

## ОБЩИЕ СОВЕТЫ

Тактика, изложенная ниже, безотказно действует во всех без исключения **дополнительных** миссиях. О конкретной тактике для каждой из пятнадцати **основных** миссий речь пойдёт в разделе «Прохождение», однако некоторые советы будут полезны и для них.

В Chaos Gate наиболее эффективно играть «от обороны». В самом начале миссии вы располагаете солдат в хорошо защищённых от вражеского огня местах, лучше всего не по одному, а сразу по четыре-пять человек, потому что в одиночку автоматчики вряд ли справятся с подходящим противником. Вы как бы образуете батарею из автоматчиков, расположив их в два ряда: передний ведет огонь сидя, задний – стоя.

Для ещё большей эффективности их стоит перевести в режим Overwatch, чтобы они смогли отстреливаться от противника во время его хода, не позволяя ему таким образом занимать позиции, с которых он мог бы поразить ваших солдат. Исключение составляют бойцы с действительно сильным оружием, которые могут уничтожить подошедшего врага за один ход. Это те, кто вооружён базукой, а также бойцы с Heavy Bolter, MultiMelta и Laser Cannon. Первых стоит располагать и передвигать по двое (для большей уверенности), остальные могут действовать в одиночку.

Расположив солдат, вы просто сидите и ждете врагов – обычно они сами приходят к вам. Ну вы уж их встретьте как полагается! Первыми уничтожайте солдат с тяжёлым вооружением, как самых опасных, затем всех остальных.

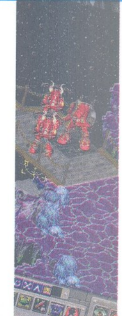




Никогда не забывайте о фанатиках – напав скопом, они могут нанести серьёзный урон отряду, так что лучше отвлекитесь от солдат и расстреляйте их. Затем, отбив атаку, медленно двигайтесь к цели. Оставляйте ходы на случай, если вдруг встретите врага.

Отдельно стоит сказать о штурмовиках. Расположите этот отряд где-нибудь в стороне так, чтобы его не было видно, но не очень далеко, чтобы они смогли одним прыжком добраться до врага. Использовать их нужно в тех случаях, когда вы не можете достать угрожающих вам врагов другими войсками. При использовании этих солдат рассчитывайте ходы наверняка: очень важно, чтобы ваш солдат успел прыгнуть в безопасное место, иначе, оставшись в расположении врага, он там и погибнет.





Несколько слов о терминаторах. Рядовых из этого отряда нужно распределить по двое, а сержант, которому просто необходим роторный пулемёт, может косить врага этой игрушкой и без посторонней помощи.

Что касается пулемётчика, то для него есть ещё и пара хитростей. Первая – вам нужно наколдовать на него ускорение одним из своих магов, что позволит ему сделать гораздо больше трупов в течение одного хода; вторая – никогда не расстреливайте обойму до конца, иначе их количество уменьшится на одну. Однако если вы сохраните хотя бы 20 патронов, то к следующей миссии обойма чудесным образом полностью восстановится (2 000 патронов), что позволит вам не думать о нехватке боеприпасов на всю оставшуюся кампанию. Иногда стоит давать пулемёт и другим членам отряда – так у них быс-

трее вырастут показатели, а сами они получат лишние медальки.

Вообще, старайтесь зарабатывать как можно больше медалей (как это сделать, читайте во встроенной в игру энциклопедии) – так ваши бойцы будут более комфортно чувствовать себя на поле боя, т. е. не сбегут и не упадут в обморок при виде первой капли крови или «жутких» монстров (так уж не впечатляюще они выглядят в игре), созданных магией Хаоса. Этот фактор становится особенно актуальным на более высоких уровнях сложности.





И ещё: одиноких бойцов располагайте в безопасных местах, подальше от битвы. Исключение составляют маги с боевыми заклинаниями, а также Капитан, которые могут оказать вам реальную помощь во время драки. Особенно хорошо прячьте ключевых бойцов, например, Techmarine в пятой основной миссии.

## НЕСКОЛЬКО СЛОВ О МАГИИ

Разобраться с системой магии в игре не очень сложно.

Начнем с самого основного, с заклинаний. Они делятся на три уровня, влияющих на сложность их прочтения (и, следовательно, на вероятность их успешного применения), а также на количество требуемых для прочтения единиц маны. Самый низкий уровень – первый (все заклинания стоят по единице маны, в каждом следующем уровне стоимость поднимается на единицу).

В начале игры каждый ваш маг имеет первый уровень, что позволяет ему выучить только одно заклинание, но, повышая со временем уровень, он сможет выучить ещё несколько заклинаний, количество которых прямо пропорционально уровню мага. На поле боя маг не столь уж грозная фигура. Но всё же некоторую помощь остальным войскам оказать сможет. В энциклопедии сказано, что, достигнув высокого уровня, маг становится незаменимым и универсальным воином, но на практике это не очень заметно. Его собратья из других игр серии Warhammer имели гораздо большее значение (особенно в сериях, посвященных «старому миру»).

Про основные и необходимые заклинания уже было сказано выше, а с остальными вы сможете довольно легко разобраться, повнимательнее почитав энциклопедию. Вообще действительно стоящих заклинаний мало, уж поверьте.

Система заклинаний выполнена в стиле предыдущих игр Warhammer (так уж принято): каждый маг имеет максимальное количество единиц маны, которые он может использовать. Каждую магическую фазу (в данном случае ход) количество единиц увеличивается (если не достигло максимума) либо уменьшается (если уже достигло максимума). При бездействии маг увеличивает показатель быстрее (устает от бега и стрельбы, наверное). Эта система не так сложна, как могло бы показаться из описания, и вы, без сомнения, легко овладеете её сутью и привыкнете к ней.

## ПРОХОЖДЕНИЕ

Основные миссии будут описаны подробно, т. к. карты, на которых они разворачиваются, никогда не меняются. Дополнительные миссии всегда генерируются по-новому, да и сами миссии никак не влияют на прохождение – в них вы сможете получше натренировать своих солдат и собрать кое-какие боеприпасы, поэтому мы не будем обращать на них внимания, тем более, что тактика их прохождения описана чуть выше.

Примечание: стороны света будут указываться относительно карты.

### МИССИЯ №1: ВЕРНУТЬ РЕЛИКВИЮ

Мерзкие последователи Хаоса украли очень важный артефакт, и теперь он находится в небольшом храме, защищённом фанатиками культа, а также несколькими пехотинцами Хаоса. Сопротивление будет очень слабое, но и вы сможете взять всего один тактический отряд. Очень советую вам прихватить с собой Heavy Bolter (взять его сможет только сержант), а также доукомплектовать весь отряд гранатами. После этого можете спокойно отправляться на задание.

На поле боя вы появитесь с востока. Наилучшей тактикой будет спокойное занятие выгодных позиций за деревьями и в ложбинах и отстрел всех приближающихся врагов. Ваша позиция вполне пригодна для отстрела сектантов.

Наиболее эффективно уничтожать фанатиков снайперскими выстрелами – существует очень большой шанс, что они погибнут после первого попадания. Когда вы таким образом покончите с внешней охраной, подведите всю группу к входу (двустворчатая черная дверь с черепами) и из стрелкового оружия расчистите подход к ней.

Теперь с помощью кнопки «Open Door», которая загорится у ближайшего к двери солдата, откройте дверь. Всем отрядом врывайтесь внутрь – вот тут вас ждут пехотинцы Хаоса. Два из них охраняют реликвию, находящуюся посередине квадратного зала в центре храма, а третий встретит вас недалеко от входа. Кроме того вам будут досаждать несколько фанатиков. Займитесь ими, чтобы уменьшить плотность огня, а уж затем сосредоточьте огонь на парнях в красном.

Сначала дайте вволю пострелять сержанту из его большой штуки (если он потренируется, то сможет за один ход уничтожить вражеского солдата), а уж затем добейте при необходимости из автоматов. Теперь подойдите и заберите артефакт. Как только дотронетесь до него, миссия завершится.

### МИССИЯ №2: ПОРУГАННАЯ ЧЕСТЬ

Похоже, что воюет только ваш отряд, а все остальные имперские войска просто валяют дурака. Ну как можно было пропустить такой выпад и потерять столь важную добывающую колонию?! К тому же здесь втайне покоятся священные останки. Души тех, кому они принадлежат, теперь не могут успокоиться. Вы должны вернуть им спокойствие, а заодно отвоевать колонию. Противостоять вам будут около 20 сектантов и семь-восемь солдат. Зато и вам дадут возможность прихватить два отряда, да ещё станет доступен отряд разрушителей. Их обязательно возьмите

с собой. Ещё совет: вооружите трёх бойцов, которые могут нести тяжёлое вооружение, базуками.

Высадка из космического транспортника пройдёт в юго-восточном углу карты. Часть ваших солдат уже успела выйти наружу, другие ещё находятся внутри. Если вы внимательно изучите корабль, то найдёте ящик, откуда ещё один ваш солдат сможет добыть базуку. Итак, у вас стало четыре бронебойщика. На них ляжет вся тяжесть отстрела вражеских солдат, а остальные займутся культистами.

Всех автоматчиков, кроме одного, расположите под овражком рядом с вашим кораблем – для сидящих это идеальное место, чтобы укрыться от вражеских пуль, к тому же, привстав на время хода, они легко смогут уничтожать подбегающих сектантов. Один же пусть двигается по южному краю карты к вершине горки – оттуда он сможет простреливать всю местность перед кораблем и надежно защитит ваш левый фланг.

Четырёх обладателей базук расположите рядом с выходом из транспорта. Отсюда они без труда снимут двух солдат на основном здании добывающего комплекса.

Планомерно уничтожайте набегающих культистов. Вскоре вас решит проведать ещё пара солдат, но батарея из четырёх «больших калибров» не даст им подойти. Добивайте культистов и двигайте великолепную четвёрку к одинокому бойцу на горе. Оттуда вы заметите ещё одного солдата, который находится у второго здания комплекса. Разобравшись с ним, исследуйте юго-западный угол – обнаружите ещё одну потенциальную жертву для бойцов с базуками.

Теперь осталось уничтожить двух солдат у входа в пещеру, которую вы уже заметите к этому времени, и немногочисленную охрану в самом подземелье. Убив первых двух, подведите оставшуюся часть отряда к входу в пещеру. Впереди должны идти автоматчики. Изнутри побегут сектанты – отстреляйте их и двигайтесь до поворота.

Здесь расположитесь следующим образом: бойцов с базуками загоните в самый угол, а одним автоматчиком выманите солдата. Убив его, вы практически расчистите проход к залу с телами. Несколько сектантов не в счет.

Зайдите в склеп, и миссия будет выполнена. Однако не спешите – вам ещё надо осмотреть ящик, иначе вы не получите его содержимого (это всегда нужно делать до окончания миссии). Вообще запомните на будущее – необходимо осматривать ящики, чтобы получить их содержимое.

Теперь вам остается только согласиться с тем, что миссия выполнена...

## МИССИЯ №3 АТАКА КРЕПОСТИ

Командование приказало вам уничтожить гарнизон на небольшой планете Kimmerra 4, который мешает продвижению остальных войск. На эту миссию вы можете взять три отряда и мага. Кроме того, появится возможность взять отряд штурмовиков, который вам очень пригодится. Однако стоит произвести и некоторые изменения, касающиеся вашего тактического отряда и штурмовиков. Дело в том, что все надежды в этой миссии вам придётся возложить именно на последних, но у них ещё слишком мало опыта. Поэтому в отряд штурмовиков стоит включить солдат из тактического отряда, как более опытных. Но обязательно оставьте в тактическом отряде старого командира, чтобы он, имеющий к этому времени уже приличный показатель Ballistic Skill, смог помочь своим товарищам огнем из базуки. Прихватите базуки кем только можно, остальных вооружите по своему усмотрению.

В этой миссии вы встретите сразу три новых вида вражеских солдат: Horned Berzercers, мага, а также чудовище Flash Hound.

Вы начинаете миссию в юго-западном углу карты. Сразу же уничтожьте из базук солдата с Heavy Bolter на ближайшей вышке. Если не получится, задействуйте штурмовиков и добейте его. Потом прыгните всеми штурмовиками к стене крепости. Солдат с автоматами и мага ведите на восток, к воротам. Через пару ходов, когда вы уже почти подойдёте к воротам, оттуда выбегут три берсеркера, а также маг со своей собакой. Постарайтесь убить их, не задействуя штурмовиков, – они должны будут заняться охраной на башнях. И если с северо-восточной башни автоматчика смогут снять базуками, то остальными придётся заняться именно штурмовикам. Первой их целью должны стать солдаты на юго-восточной башне и южной стене, которые наверняка будут мешать вашей пехоте. Не забудьте спрыгнуть со стены после завершения операции.

Сразу же заметьте место, где стоит вражеский солдат с базукой. В следующий ход следует уничтожить его, и уж потом постепенно добить остальных. Оставшегося в живых берсеркера уничтожьте гранатами – ваши бойцы ещё не столь сильны, чтобы на равных драться с ним. После уничтожения всех врагов обратите свое внимание на то, что находится под навесом в центре крепости. Здесь вы найдёте много интересного. Но без потерь в этой миссии вряд ли обойдётся. Лично у меня, сколько раз я ни переигрывал, постоянно происходило одно и то же явление: во время вражеского хода около одного из моих бойцов появлялись два вражеских солдата и забирали его с собой. После этого один из слотов с солдатами оставался пустым...



**Полный вариант статьи смотрите на нашем диске.**



*Александр Мишулин, клуб «Game Galaxy»*

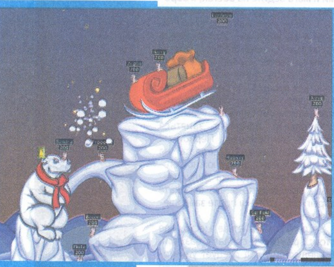
# WORMS 2: ARMAGEDDON

| | |
|---|---|
| РАЗРАБОТЧИК | Team 17 |
| ИЗДАТЕЛЬ | Microprose |
| ВЫХОД | январь 1999 г. |
| ЖАНР | пошаговая стратегия + аркада |
| ТРЕБОВАНИЯ | P–133, 32 Мб |
| ГРАФИКА | ★★★★★★★★☆☆ |
| ЗВУК | ★★★★★★★★★☆ |
| ИГРАБЕЛЬНОСТЬ | ★★★★★★★★☆☆ |
| ОБЩИЙ РЕЙТИНГ | 8.4 Если вам понравились предыдущие Worms, то и продолжение вас не разочарует |

**Очередная игра из «червячьей» серии. Создатели внесли в нее новое оружие, новые возможности, улучшили графику (теперь стало возможным играть в разрешении 1024x768). Также были добавлены новые режимы игры (в основном тренировочные). Появились новые звуковые схемы, наконец-то черви заговорили по-русски. Озвучивание в новой версии гораздо лучше, чем в предыдущих играх этой серии, также заслуживает похвал и музыкальное оформление игры. Улучшился интерфейс, он стал более удобным и понятным.**

**Правда, куда-то исчезли заставки, которые так радовали геймера в предыдущих играх.**

**В остальном «Червячки» не изменились. Разработчики заявляют, что если и будет создана новая игра из этой серии, то она станет принципиально новой. Изменится и стиль, и оформление, и дух. Ну что же, поживем – увидим, а пока можно наслаждаться и этим вполне достойным продолжением сериала.**





## УПРАВЛЕНИЕ

**Влево** или **Вправо** – двигать червя в соответствующем направлении.

**Вверх** или **Вниз** – поднимать или опускать прицел.

**Пробел** – стрелять.

**Движение мыши** перемещает экран.

**Левая кнопка** мыши – указать точку попадания для оружия, которое имеет самонаведение.

**Правая кнопка** – показывать меню оружия.

Клавиши **F1 – F10** – быстро выбрать оружие (вызовите меню, и вы увидите, сколько раз и какую кнопку нужно нажать, чтобы вызвать соответствующее оружие).

**Tab** – позволяет переключаться между червями, когда это возможно.



**Специальные маневры**

Прыжок – клавиша **Enter**.

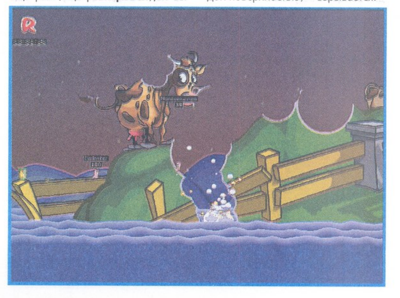
Маленький прыжок назад – дважды быстро нажать **Enter**.

Подпрыгнуть на месте – одиночное нажатие **Backspace**.

Высокий, но не длинный прыжок с переворотом через голову – дважды быстро нажать **Backspace**. Маневр называется Backflip.

Находясь на веревке, выберите оружие, и с помощью **Enter** вы можете применить его с веревки (наиболее эффективно таким образом применять мины и динамит).

На веревке раскачайтесь достаточно сильно и отпустите её (клавиша **Пробел**). Пока вы в полете, быстро выстрелите веревкой еще раз (еще раз **Пробел**), и вы вновь будете раскачиваться на веревке. (Маневр называется Swinging on the rope.) Таким образом вы не тратите веревку и двигаетесь настолько далеко, насколько вам позволит ваше умение. Веревка будет израсходована, когда червь окажется на земле и она будет отцеплена. На парашюте – **Влево** и **Вправо** позволяют контролировать направление падения. Клавиша **Вверх** позволяет еще более замедлить скорость падения. При запуске овцы необходимо второй раз нажать **Пробел** для того, чтобы она взорвалась, аналогично Mad Cow. После запуска Super Sheep при нажатии клавиши **Пробел** в первый раз она взлетает, во второй раз (или при столкновении с твердой поверхностью) – взрывается.



Aqua Super Sheep может летать и плавать. При запуске Grenade, Cluster Bomb и тому подобных предметов клавиши от **1** до **5** регулируют время до взрыва (в секундах).

При запуске Air Strike и подобного перед тем, как указать точку, можно клавишами **Влево/Вправо** изменить направление наносимых ударов. С помощью Fire Punch и Blowtorch можно собирать ящики. Из любого прыжка можно проводить разнообразные атаки.

## ПРОХОЖДЕНИЕ

### МИССИЯ 1: Pumpkin Problems

Для того чтобы вас допустили до выполнения этого и последующих заданий, необходимо получить бронзовую медаль в Basic Training.

В вашем распоряжении один червь со 150 Hp и 3 минуты времени (но не более 45 секунд на один ход) на то, чтобы забрать указанный ящик.

Вам выдается следующее снаряжение: 3 Shotgun, 2 Uzi, 4 Ninja Rope, 2 Girder, 1 Laser Sight.

Выстрелите в бочку с напалмом, он выльется и уничтожит двух вражеских червей. Переберитесь на другую сторону (с помощью веревки или Girder) и забирайтесь наверх. Можно и вначале забраться наверх за бочку, отойти от нее и выстрелить из Shotgun, тогда второй выстрел можно использовать в червя справа и скинуть его на мины, возможно, он пробьет проход к необходимому ящику. Иначе просто пробейте себе дорогу с помощью Shotgun и спускайтесь вниз на веревке. Заберите ящик.

### МИССИЯ 2: Operation Market Garden

В вашем распоряжении два червя с сотней Hp у каждого и 10 минут времени (но не более 60 секунд на один ход) на то, чтобы уничтожить всех вражеских червей.

Вам выдается следующее снаряжение: Grenade, 4 Shotgun, Fire Punch, 3 Blowtorch, 2 Girder.

Миссия весьма простая, можно выставить Girder и, забравшись на них, отстреливаться, можно пробить носик лейки и из этой весьма удобной норы отстреливать вражеских червей. Просто стреляйте и убивайте беспозвоночных врагов.

### МИССИЯ 3: All quiet in the library?

В вашем распоряжении шесть червей с сотней Hp у каждого и 10 минут времени (но не более 50 секунд на один ход) на то, чтобы уничтожить всех вражеских червей.

Вам выдается следующее снаряжение: Bazooka, 1 Mortar, 6 Grenade, 2 Cluster Bomb, Uzi, Fire Punch, Dragon Ball, 2 Mine, 3 Blowtorch, 1 Drill, 3 Girder, 1 Baseball Bat, 3 Ninja Rope.

Еще одна простая миссия по полному уничтожению вражеских червей. Скорее всего, вы не успеете убить всех до того, как произойдет ядерный удар, поэтому постарайтесь отвести их от края, но не собирайте червей в одну группу, так их очень легко уничтожить. В остальном – просто метко стреляйте, и вы выйдете победителем.

### МИССИЯ 4: Cool as Ice

В вашем распоряжении червь с 10 Hp, он должен уничтожить вражеского червя, задумавшего взорвать Южный полюс. Время не ограничено, но не более 40 секунд на один ход.

Вам выдается следующее снаряжение: 2 Jetpack, 1 Parachute.

Существует несколько способов пройти этот этап. Соберите три ящика и спрыгните на правый уступ. Далее воспользуйтесь Jetpack и перелетите на правую от моста сторону, соберите все ящики. Запустите по ящикам наверху моста самонаводящуюся ракету, причем поставьте точку наведения посреди моста и выстрелите строго наверх с максимальной силой. Тогда имеются шансы, что ракета пробьет мост и разобьет ящики, при этом напалм может скинуть вражеского червя в воду. Если этого не произошло, сами забирайтесь к нему и добивайте тем оружием, какое нашли. Другой способ: соберите все ящики, пробейте мост динамитом и спуститесь к вражескому червю на веревке, убейте его (особо удобно использовать огнемет), только учтите – на второй ход червь применит авианалет, а на пятый ход – налет овцами!

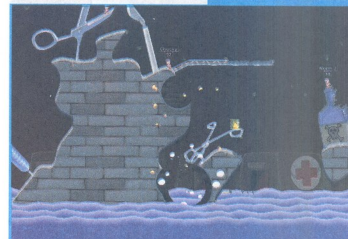
### МИССИЯ 5: Do the Locomotion

В вашем распоряжении червь с 50 Hp и 3 минуты времени (но не более 60 секунд на один ход) на то, чтобы добраться до ящика, находящегося на правом краю карты.

Вам выдается следующее снаряжение: 2 Shotgun с задержкой на 7 раундов, 1 Uzi с задержкой на 1 раунд, 2 Fire Punch, 3 Bungee.

Идите вперед, по пути возьмите ящик с Blowtorch. Как только вы остановитесь, используйте Blowtorch под углом наверх и пробивайте себе дорогу. Выпрыгните с помощью Fire Punch, выберитесь на поверхность, запрыгните на дерево и с помощью высокого прыжка назад заберитесь на вершину дерева. Вы возьмете ящик с Girder. Поставьте его в большом варианте, направив по диагонали к локомотиву. Забирайтесь на крышу. Затем спрыгивайте вниз и с помощью Shotgun и прыжков добирайтесь до ящика. Для безболезненного спуска можно использовать Bungee.





### МИССИЯ 6: Sand in your Eye

В вашем распоряжении четыре червя с сотней Hp у каждого и 8 минут времени (но не более 40 секунд на один ход) на то, чтобы уничтожить всех врагов и взять определенный ящик.

Вам выдается следующее снаряжение: 3 Bazooka, 2 Mortar, 3 Grenade, 5 Uzi, Longbow, Fire Punch, 2 Girder, 4 Ninja Rope, 5 Flamethower, 4 Petrol.

Миссия весьма простая; не забудьте, что вы можете выбирать, кто из червей будет воевать в очередной ход. Вначале можно с помощью червя, находящегося на спине верблюда, ранить, а потом и убить червяка, находящегося на голове верблюда. Уничтожьте охрану у пирамиды, затем, пока ждёте появления ящика, который необходимо забрать, расправьтесь с остальными червями. Для уничто-



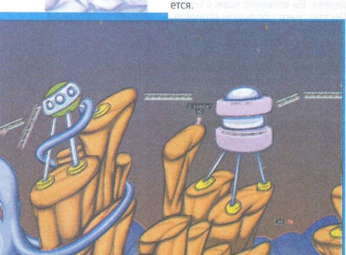
# WORMS 2 A



жения Secret Agent лучше всего пробить путь в воду и скинуть его рыбам на завтрак.

## МИССИЯ 7: Not Mushroom out there...

В вашем распоряжении червь с сотней Hp и 10 минут времени (но не более 60 секунд на один ход) на то, чтобы добраться до ящика на правом краю карты. Обратите внимание, что ландшафт не разрушается.



Вам выдается следующее снаряжение: 1 Ninja Rope.

Забирайтесь с помощью веревки на гриб, если не получается, то уже во вторую попытку рядом будет лежать 2 Girder Starter Pack. Идите по грибу и забирайте ящик с Girder Starter Pack. Перебирайтесь на второй гриб, можно спуститься вниз, взять еще один Girder Starter Pack для того, чтобы построить себе путь над минами. Можно просто пропрыгать минное поле, точнее, часть его, но, скорее всего, вас не убьет, а отбросит вперед, при этом вы потеряете около 70 Hp. Берите ящик, стоящий на траве (это Teleport), отправляйтесь к главному ящику и берите его.

## МИССИЯ 8: Big Shot

В вашем распоряжении червь с сотней Hp и 7 минут времени (но не более 60 секунд на один ход) на то, чтобы уничтожить всех врагов.

Вам выдается следующее снаряжение: 2 Longbow, 3 Handgun, 2 Uzi, Blowtorch, 3 Girder.

Не стоит обращать внимание на брифинг, у вас просто нет Shotgun, не говоря о бесконечных патронах к нему. Несмотря на то что вражеские черви могут выбирать, кому ходить, они могут делать это только в пределах одной команды. Если какая-то команда не может вам навредить, то она нападет на другую команду. В первый ход лучше всего вылезть направо наверх и уничтожить вражеского червя на цветке – стрела откинет его на мину. Второй стрелой можно ранить червя слева. Идите налево к нескольким червям. Наибольшую опасность представляет червь с Minigun. Уничтожьте его с помощью Uzi, прижав врага к стенке. После этого собирайте ящики и доберитесь до червя, находящегося справа на лягушке.

## МИССИЯ 9: Water Surprise

В вашем распоряжении два червя с 30 Hp у каждого и 6 минут времени (но не более 40 секунд на один ход) на то, чтобы уничтожить вражеского червя-генерала.

Вам выдается следующее снаряжение: 13 Longbow, 1 Girder.

Одна из наиболее сложных миссий; если вы плохо летаете с помощью овцы, то попрактикуйтесь на Super Sheep Racing перед началом этой миссии. Через пять ходов после начала игры враг получит Napalm Strike, а через восемь ходов после начала игры – Air Strike. В первый ход вставайте своим червем на голову другого червя и стреляйте из лука горизонтально направо (повернитесь направо и не меняйте прицел). После этого поднимитесь на вершину пирамиды и немного спуститесь направо так, чтобы хвост вашего червя загораживал чуть меньше половины толстой вертикальной синей линии, идущей из вершины пирамиды. Прицельтесь вверх на максимальный угол и стреляйте. Если вы все сделали правильно, верхняя мина упадет и не заденет вас.

Во второй ход не сдвигайтесь с места и стреляйте под максимальным углом вверх, спуститесь направо с пирамиды на дерево и стреляйте под максимальным углом вверх с того места, где впервые хвост вашего червя коснулся дерева. Когда мина начнет падать, подпрыгните, возможно, это спасет вашего червя. Впрочем, это не так уж важно.

В третий ход встаньте туда, где в конце предыдущего хода стоял другой червь, и дважды выстрелите вверх под максимальным углом.

Забирайтесь наверх по башне, используя стрелы, которые вы в нее воткнули, хорошим подспорьем в этом нелегком деле вам будет высокий прыжок назад. С самой последней стрелы используйте Girder, причем поставьте его почти вертикально, заберитесь наверх и выстрелите дважды горизонтально на уровне самой высокой серой линии. Запрыгивайте на только что воткнутые стрелы и с помощью высокого прыжка назад забирайте ящик с вершины Эйфелевой башни. Запускайте Aqua Sheep – это улучшенный вариант Super Sheep, она не только летает, но и плавает. Улетайте налево, вниз, плывите под водой и выныривайте рядом с генералом. Взорвите вояку.

## МИССИЯ 10: Jurassic Worm

В вашем распоряжении четыре червя с сотней Hp у каждого и 5 минут времени (но не более 30 секунд на один ход) на то, чтобы уничтожить Captain.

Вам выдается следующее снаряжение: Uzi, Dragon Ball, 2 Mine, 6 Ninja Rope.

В этой миссии вам придется изрядно покататься на веревке. Как можно быстрее необходимо забрать ящик с головы левого динозавра, в нем содержится 2 Mole Bomb. После этого необходимо доставить на спину левого динозавра еще одного червя и с его помощью запустить кротовую бомбу (крот бежит, при следующем нажатии клавиши **Пробел** подпрыгивает и под углом вгрызается в землю) так, чтобы он (крот) добрался до капитана и взорвался вместе с ним (желательно – унеся его под воду). Если убить с первого раза не получилось, то спрыгивайте к капитану и добивайте его миной.

## МИССИЯ 11: Chemical Warfare

В вашем распоряжении четыре червя с 90 Hp у каждого и 10 минут времени (но не более 50 секунд на один ход) на то, чтобы уничтожить всех вражеских червей.

Вам выдается следующее снаряжение: 2 Shotgun, Uzi, 1 Minigun, Longbow, Fire Punch, Dragon Ball, 1 Baseball Bat, 5 Ninja Rope, 2 Parachute, 1 Laser Sight, 2 Skunk с задержкой на два хода.

Обратите внимание, что ландшафт не уничтожается.

Вначале скиньте в воду червя, находящегося справа внизу, соберите ящики и уничтожьте тех червей, до которых можно добраться, только старайтесь заканчивать раунд под прикрытием, так как у врагов бесконечное число Air Strike. Только у вас появятся Skunk, сразу

выпускайте их так, чтобы они пробежали под вражескими червями и отравили их, при этом постарайтесь не задеть своих. Потом дождитесь, пока у врагов не останется по 1 Hp, после чего добивайте их аккуратными выстрелами из Shotgun, в крайнем случае – Uzi.

## МИССИЯ 12: No Substitute

В вашем распоряжении четыре червя с сотней Hp у каждого и 25 минут времени (но не более 50 секунд на один ход) на то, чтобы уничтожить всех вражеских червей.

Вам выдается следующее снаряжение: Bazooka, 1 Homing Missile, 3 Grenade, 2 Cluster Bomb, 2 Shotgun, 2 Uzi, Fire Punch, Dragon Ball, 1 Kamikaze, 1 Girder, 1 Holy Hand Grenade.

Главное – забраться как можно выше, а врагов скинуть пониже, тогда они утонут в прибывающей воде, а ваш червь выживет. Наиболее живучий червь тот, который стартует под деревом.

Поначалу уничтожьте как можно больше врагов, затем постарайтесь скинуть вражеского червя с дерева (например, с помощью Homing Missile). Заберитесь повыше своим червем. На самый верх дерева лучше не лезть, так как оттуда достаточно легко сбросить червя в море.

## МИССИЯ 13: Who left the flood-gates open?

Для того чтобы вас допустили до выполнения этого и последующих заданий, необходимо получить серебряную медаль в Basic Training.

В вашем распоряжении два червя с сотней Hp у каждого на то, чтобы уничтожить всех вражеских червей. Время не ограничено, но вода все прибывает, причем с огромной скоростью. На один ход отводится 30 секунд.

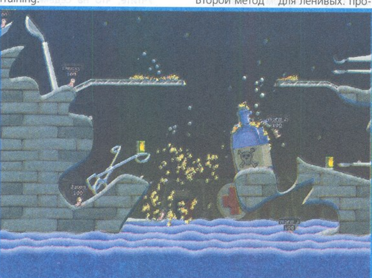
Вам выдается следующее снаряжение: 4 Bazooka, 1 Homing Missile, 2 Mortar, 5 Grenade, 3 Shotgun, 3 Minigun, 3 Longbow, Prod, 4 Girder, 1 Baseball Bat, 3 Ninja Rope с задержкой на три хода. Несмотря на то что вам даны два червя, проходить миссию придется одним – второго просто не успеете спасти. Выбирайтесь на нагромождение коробок справа и пробивайте себе путь наверх. Два хода вам придется существовать без веревок, поэтому для защиты от поднимающейся воды все средства хороши. Например, можно поставить Girder и на нем дождаться веревок. Вам стоит забраться на самый верх в правый верхний угол, оттуда можно пробить себе проход еще выше и забраться туда. После этого можно просто дождаться смерти врагов.

## МИССИЯ 14: Super Sheep to the Rescue!

В вашем распоряжении червь с 1 Hp и 5 минут времени (но не более 45 секунд на один ход) на то, чтобы уничтожить вражеского червяка.

Вам выдается следующее снаряжение: Super Sheep.

Существует два метода прохождения. Первый – нормальный: научиться как следует летать на Super Sheep и долететь до ящика, после этого убить вражеского червя. Второй метод – для ленивых: просто взорвите и себя, и врага, после этого этап считается пройденным.



## МИССИЯ 15: Hot Stuff

В вашем распоряжении четыре червя с 65 Hp у каждого и 10 минут времени (но не более 40 секунд на один ход) на то, чтобы уничтожить всех вражеских червей.

Вам выдается следующее снаряжение: Bazooka, 1 Homing Missile, 2 Mortar, 2 Cluster Bomb, 5 Shotgun, Fire Punch, Dragon Ball, 1 Dynamite, 2 Mine, 1 Sheep, 3 Ninja Rope, 1 Fast Walk, 1 Holy Hand Grenade.

Одна из сложных миссий: против вас воюют три червя с 300 Hp у каждого! Верхнего можно скинуть в воду с помощью динамита или правильно нацеленной Homing Missile (чуть правее червя). Остальные представляют весьма серьезную проблему.



Против них можно использовать любые средства, но наиболее эффективным решением будет добраться до приспособления (x2 Damage) справа за последним червем и после этого взорвать рядом с червями (а они обычно достаточно близко друг от друга) Holy Hand Grenade.

Этого обычно хватает, но даже если не хватит, врагов после этого легко добить вручную.

После нескольких попыток наверху будут появляться ящики с Sheep Launcher и Old Woman, так что это еще более облегчит вашу жизнь.

## МИССИЯ 16: Trouble on Mount Wormore

В вашем распоряжении два червя с 80 Hp у каждого и 5 минут времени (но не более 50 секунд на



# WORMS 2 A

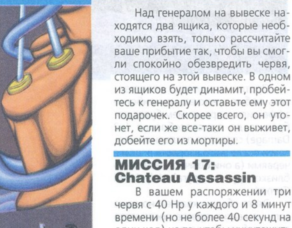


один ход) на то, чтобы уничтожить вражеского червя-генерала.

Вам выдается следующее снаряжение: 3 Mortar, Uzi, 1 Fire Punch, Kamikaze.

Поменяйте червя, соберите веревки и забирайтесь на гору, по пути постарайтесь снять как можно больше мин. Сбросьте вражеского червя с помощью Uzi на мины. Постепенно продвигайтесь вперед все тем же червем, от мин можно отпрыгивать, они разрываются только через 4 секунды. Учтите: вражеские черви могут подраться друг с другом, если они не видят вас; не стоит мешать им, вам же будет проще.





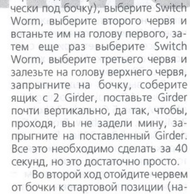
Над генералом на вывеске находятся два ящика, которые необходимо взять, только рассчитайте ваше прибытие так, чтобы вы смогли спокойно обезвредить червя, стоящего на этой вывеске. В одном из ящиков будет динамит, пробейтесь к генералу и оставьте ему этот подарочек. Скорее всего, он утонет, если же все-таки он выживет, добейте его из мортиры.

## МИССИЯ 17: Chateau Assassin

В вашем распоряжении три червя с 40 Hp у каждого и 8 минут времени (но не более 40 секунд на один ход) на то, чтобы уничтожить вражеского червя-генерала.

Вам выдается следующее снаряжение: 2 Handgun с задержкой на три хода, 1 Parachute, 1 Fastwalk с задержкой на четыре хода, 5 Select Worm.

Довольно сложная миссия, необходимо очень точно рассчитывать действия по ходам, так как с шестого хода у врагов появляется бесконечное количество Air Strike. В первый ход подведите первого



червя к домику (встаньте практически под бочку), выберите Switch Worm, выберите второго червя и встаньте им на голову первого, затем еще раз выберите Switch Worm, выберите третьего червя и залезьте на голову верхнего червя, запрыгните на бочку, соберите ящик с 2 Girder, поставьте Girder почти вертикально, да так, чтобы, проходя, вы не задели мину, запрыгните на поставленный Girder. Все это необходимо сделать за 40 секунд, но это достаточно просто.

Во второй ход отойдите червем от бочки к стартовой позиции (налево до конца), переключитесь на того, кто строил Girder, и заберитесь им на самый верх, оттуда постройте еще один Girder диагонально к крыше, обходя вторую мину. Пройдите по нему, сколько сможете. В третий ход вновь выберите червя-строителя и, пройдя по крыше, возьмите еще один ящик. Постройте еще один Girder, на этот раз горизонтально, соединяя крыши двух домов. Пройдите по нему как можно дальше.

В четвертый ход переключитесь на того червя, который стоит под бочкой, отойдите им влево как можно дальше, взорвите бочку и, когда огонь кончится, вернитесь вправо как можно дальше. Пятый ход – вновь ходит червь-строитель, он должен собрать ящик на крыше посередине и построить горизонтально Girder, причем приставить его к крыше третьей башни. После этого необходимо спуститься по крыше центральной башни и перепрыгнуть на крышу правой башни, тем самым спрятавшись от авиаударов под Girder.

Шестой ход – добегите до того места, где на первом ходу вы строили пирамиду, и с помощью высокого прыжка назад запрыгните на крышу. Ползите по построенному маршруту и спрячьтесь под тем же Girder. Седьмой ход – проделайте то же самое с третьим червем. После этого враг начнет накрывать вас авиаударами. Если повезет, то какая-нибудь из мин, попавших под авиаудар, отлетит к генералу и убьет его, но это маловероятно.

Восьмой ход – вылезайте из-под Girder и двигайтесь направо, аккуратно спуститесь вниз, постарайтесь перепрыгнуть мины или, по крайней мере, уничтожьте этим червем обе мины внизу.

Девятый ход – вылезайте из-под Girder другим червем и добирайтесь до майора. Взорвав мину рядом с ним, вы уничтожите и вашего червя, и майора.

На десятом ходу дойдите до генерала (используйте для безопасного приземления Parachute и можете идти с помощью Fast Walk) и взорвите мину рядом с ним, червь погибнет, но миссия будет пройдена.



## МИССИЯ 18: Rescue Agent Dennis!

В вашем распоряжении червь-супергерой с 200 Hp и 10 минут времени (но не более 40 секунд на один ход) на то, чтобы уничтожить всех вражеских червей и выбраться из этого ада.

Вам выдается следующее снаряжение: 2 Bazooka, 1 Homing Missile, 2 Grenade, 2 Cluster Bomb, 1 Banana Bomb, 2 Shotgun, 2 Uzi, 2 Handgun, 1 Minigun, 2 Longbow, 1 Dynamite, 1 Napalm Strike, 1 Blowtorch, 1 Drill, 1 Ninja Rope, 2 Flamethrower, 1 Old Woman, 2 Skunk.

Для начала выстрелите из Shotgun влево и уничтожьте бочку с горючим, если повезет, то два вражеских червя погибнут в море. После этого спускайтесь вниз по букве А до тех пор, пока вы не окажетесь точно под Assassin, перепрыгните на букву Е и заберитесь в узкую щель.

Второй выстрел из Shotgun проведите по Assassin. Из конца щели в букве Е пробейте с помощью Blowtorch дыру налево-наверх, после этого влезьте в нору обратно, на третий ход выбирайтесь наверх, заберите ящик и с помощью Minigun скиньте с буквы М двух червей. Если повезет, еще взорвется бочка и убьет третьего червя вдали на «17». После этого разберитесь с Assassin и General, находящимися внизу буквы Е.

Учтите, что на седьмом ходу произойдет землетрясение (перед ним сообщат: «Caution! Tectonic Movement!»), поэтому стоит находиться в таком месте, откуда нельзя упасть в воду. Скорее всего, враги, стоящие наверху, погибнут в воде. Добейте выживших, и победа за вами.

## МИССИЯ 19: Horny Nuke

В вашем распоряжении червь с сотней Hp и 4 минуты времени (но не более 45 секунд на один ход) на то, чтобы забрать ящик с ядерной бомбой и уничтожить всех вражеских червей.

Вам выдается Uzi.

*Эта же карта используется в тренировочной миссии Crazy Crates, поэтому на ней можно потренироваться заранее.*

Вам необходимо добраться до ящика, находящегося в левом нижнем углу. Для этого соберите ящики, стоящие рядом с вами, там вы найдете 2 Blowtorch и 2 Ninja Rope. С помощью Ninja Rope заберитесь как можно дальше (используйте перестановку веревки в полете). Возможно в тот же ход взять Drill, чуть левее и выше ящика с ядерной бомбой, вернуться к бомбе, пробить дорогу к ней и взять ящик. Если вы не так хорошо управляетесь с Ninja Rope, то просто потратите больше времени, это не так критично.

После этого постарайтесь забраться как можно выше, так как вскоре вода начнет подниматься. Когда время станет приближаться к концу, вражеские черви окажутся внизу, а ваш – достаточно высоко. Взрывайте ядерную бомбу, после этого отстреливайтесь и ждите, пока враги не потонут.

## МИССИЯ 20: Rumble in the Farmyard

В вашем распоряжении два червя с сотней Hp у каждого и 10 минут времени (но не более 60 секунд на один ход) на то, чтобы уничтожить всех вражеских червей.

Вам выдается следующее снаряжение: 5 Bazooka, 5 Grenade, Shotgun, Fire Punch, 3 Blowtorch, 1 Girder, 2 Ninja Rope.

С помощью одной из веревок доберитесь до капитана, возьмите на колодце ящик с динамитом, пробейте к капитану дыру Blowtorch и уничтожьте его. Это необходимо сделать как можно быстрее, иначе на вас обрушатся удары с воздуха.

Как только вы убили капитана, его логово станет вашим, из него довольно-таки удобно уничтожать оставшихся червей. На этом этапе будет землетрясение, но здесь оно почти безопасно, так как в воду упасть очень сложно.

Добивайте вражеских червей, и победа ваша.

## МИССИЯ 21: Wooden Ambush

В вашем распоряжении четыре червя с сотней Hp у каждого и 25 минут времени (но не более 30 секунд на один ход) на то, чтобы уничтожить всех вражеских червей.

Вам выдается следующее снаряжение: 2 Mortar, 3 Grenade, 3 Uzi, Handgun, 5 Jetpack, 2 Ninja Rope, 2 Bungee.

Еще один этап, в котором можно дать только общие рекомендации. Наиболее важной задачей поначалу является уничтожение двух вражеских червей слева с помощью одного вашего червя. Если это удастся сделать, то, скорее всего, вы победите на этом этапе. Опасайтесь мин, двигайтесь крайне аккуратно. Возможно, в уничтожении двух червей справа помогут 2 Old Woman, находящиеся в ящике, стоящем посередине над тыквой.

Вы можете не торопиться, но к 10 ходу враги начнут применять Air Strike, которых у них 5 штук, а затем начнут телепортироваться. Так что лучше закончить их уничтожение до того, как они активно начнут применять поддержку с воздуха.

## МИССИЯ 22: Go Bananas!

В вашем распоряжении три червя со 100 Hp у каждого и 5 минут времени (но не более 50 секунд на один ход) на то, чтобы забрать определенный ящик.

Вам выдается следующее снаряжение: Bazooka, 5 Grenade, 3 Handgun, Uzi, Dragonball, 1 Baseball Bat, 1 Blowtorch, 2 Bungee; Low Gravity и 2 Parachute с задержкой на 4 раунда.

Как только время истечет, начнется землетрясение, оно сбросит ящик в воду, поэтому необходимо успеть его забрать до землетрясения.

В первый ход выйдите червем на вершину виноградной лозы и с помощью Bazooka уничтожьте вражеского Sentry (выстрелите под него). Как только выстрелите, прыгайте на яблоко, вас слегка ранит, но это неважно.

Во второй ход оставьте гранату там, где к черенку большого яблока крепится листок, после этого убегайте, чтобы вас не задело взрывом. Это откроет вам путь к бананам.

В третий ход пробивайте себе путь сквозь банан с помощью Blowtorch, было бы весьма кстати, если бы враг выстрелил в банан с противоположной стороны.

В четвертый ход с помощью Bazooka откройте себе проход сквозь банан (непростая операция, необходимо пустить ракету точно по пробитому туннелю).

На пятый ход вам станут доступны парашюты, дойдите до самого верха второго банана и спрыгивайте вниз, используя парашют. Когда вы пролетите мимо мины, поворачивайте влево и берите ящик.

## МИССИЯ 23: The Drop Zone

В вашем распоряжении шесть червей с сотней Hp у каждого и 4 минуты времени (но не более 35 секунд на один ход) на то, чтобы уничтожить всех вражеских червей.

Вам выдается следующее снаряжение: Parachute, 2 Girder, 1 Fire Punch, 5 Suicide Bomber.

Миссия непростая, вам необходимо спрыгивать с парашютом вниз и уничтожать противника с помощью Suicide Bomber. Одного из вражеских червей необходимо убить с помощью Fire Punch (например, самого правого скинуть налево или третьего по счету червя отбросить на мину).

С помощью Girder вы можете увеличить место старта, особенно полезно, если враг уничтожил край уступа.

После нескольких неудач вам выдадут в ящике 2 Shotgun, это крайне упрощает миссию.

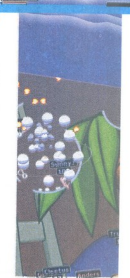


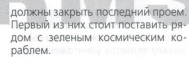

## МИССИЯ 24: Countdown to Armageddon

В вашем распоряжении три червя с сотней Hp у каждого и 30 минут времени (но не более 35 секунд на один ход) на то, чтобы уничтожить всех вражеских червей, причем так, чтобы определенный червь выжил.

Вам выдается следующее снаряжение: 1 Mortar, Grenade, 2 Cluster Bomb, 4 Shotgun, Uzi, 1 Mine, 1 Baseball Bat, 2 Girder, 3 Ninja Rope, 1 Fire Punch, Prod.

На этом этапе многое зависит не от умения, а от удачливости, но все же стоит попытаться что-то сделать самим. В первый ход доберитесь до капитана и выкиньте его из






его норы. Используйте Baseball Bat, прицельтесь как можно выше и налево, он отлетит от стены направо и вылетит из своей берлоги.

Во второй ход доберитесь до майора и закиньте его с помощью Prod в теперь уже пустую нору капитана.

На третий ход также залезайте в нору капитана и закрывайте вход с помощью Girder. Затем можно построить еще один Girder.

После соберите ящики слева (Girder и Girder Starter Kit), а также подберите аптечки, сбросьте червя с помощью Fire Punch.

Затем расставляйте Girder так, чтобы обеспечить наибольшую защиту для майора, причем ставьте как горизонтальные, так и диагональные Girder. После этого остается только молиться.



## МИССИЯ 25: Mars Star

В вашем распоряжении червь с 30 Hp и 3 минуты времени (но не более 60 секунд на один ход) на то, чтобы уничтожить определенный ящик.

Вам выдается следующее снаряжение: 2 Grenade, 1 Sheep, 1 Girder Starter Pack, 2 Petrol Bomb.

Достаточно простой этап по сравнению с предыдущими. Если вы хотите поподробнее ознакомиться с этапом заранее, зайдите в тренировку под названием Super Ship Racing.

Правда, в этом этапе вам не придется летать с помощью Super Sheep. Вам необходимо правильно поставить Girder. Первые два соединяют вас и второй участок земли, в следующем проеме ставьте один Girder горизонтально, чуть ниже самых высоких частей ландшафта, оставшиеся два Girder должны закрыть последний проем. Первый из них стоит поставить рядом с зеленым космическим кораблем.



После этого запускайте овцу, если все сделано правильно, то она пробежит весь путь. Взрывайте овцу, когда она достигнет самой правой стойки. Она взорвет бочку, бочка, в свою очередь, взорвет ящик.

Если по каким-либо причинам овца не добежала, попытайтесь взорвать ящик гранатами, хотя это совсем не просто. Учтите, ваш червь неподвижен в этой миссии.

## МИССИЯ 26: Mad Cows

В вашем распоряжении четыре червя с сотней Hp у каждого и 10 минут времени (но не более 20 секунд на один ход) на то, чтобы уничтожить всех вражеских червей.

Вам выдается следующее снаряжение: 4 Bazooka, 1 Homing Missile с задержкой на 4 хода, 1 Mortar, 3 Grenade, 2 Cluster Bomb, 2 Shotgun, Handgun, 2 Uzi, 1 Fire Punch, 1 Dragon Ball, 1 Dynamite, 1 Air Strike с задержкой на 3 хода, 1 Blowtorch, 1 Petrol Bomb, 1 Ninja Rope.

Эта миссия практически не отличается от обычной игры (разве что 20 секунд на ход – маловато), поэтому в ней трудно дать какие-нибудь советы.

Да, кстати, в этой миссии можно выбирать червя перед ходом, не забывайте этим пользоваться. С неба время от времени будут сваливаться подарки типа Utility, которые будут удваивать время вашего хода.

## МИССИЯ 27: Bazooka on the Rocks

В вашем распоряжении четыре червя с сотней Hp у каждого и 10 минут времени (но не более 30 секунд на один ход) на то, чтобы уничтожить всех вражеских червей.

Вам выдается следующее снаряжение: Bazooka, 1 Girder.

Одна из трудных миссий. Компьютер умеет стрелять из Bazooka при ветре весьма неплохо и продемонстрирует вам это умение, вдобавок у его червей есть гранаты. Просто отстреливайтесь, и вашей первой целью должен стать майор. К третьему ходу (если это не первая ваша попытка) с неба свалится ящик с Homing Missile.

Самый нижний червь вам не нужен и даже мешает, так как к нему переходит ход. Просто спрыгните им в воду. Как можно быстрее (но не в ущерб здоровью или уничтожению майора) подойдите к краю мамонта, на котором вы начинаете этот уровень, и поставьте Girder, тогда вы сможете попадать на территорию противника, собирать аптечки и Utility, которые падают к нему.

После этого просто отстреливайте вражеских червей. Учтите, что снаряды, выпущенные вами из Bazooka, довольно ощутимо сносятся ветром.

## МИССИЯ 28: Stolen Goods

В вашем распоряжении два червя с 30 Hp у каждого и 7 минут времени (но не более 40 секунд на один ход) на то, чтобы уничтожить всех вражеских червей.

Вам выдается следующее снаряжение: Shotgun, Uzi, 6 Blowtorch, 3 Girder, 5 Ninja Rope.

Существует два способа пройти этот этап, один из которых основан на ошибке в игре и, скорее всего, после патча работать не будет. Вначале описан именно он.

Вы можете поставить веревку точно под себя.

Для этого необходимо прицелиться из другого оружия, направив его в землю, после этого подпрыгнуть с помощью клавиши **Backspace**, переключиться на Ninja Rope (**F8**) и выстрелить из нее (это все должно быть сделано достаточно быстро).

Начинайте двигаться влево. Используя этот прием несколько раз, вы сможете добраться до противника, с помощью Blowtorch пробиться внутрь буквы O и взять Sheep Strike.

Во второй ход используйте его и, если вражеские черви не погибли, пробивайтесь к следующему ящику, в нем находятся Carpet Bomb. Они, скорее всего, завершат начатое овцами.

При нормальном прохождении советуем не особо высовываться. Если вы хорошо пользуетесь веревкой, то можете пропрыгать под буквами.

После этого стоит добраться до Sheep Strike, а дальше, скорее всего, вы победите.

## МИССИЯ 29: Sinking Ice Cap

В вашем распоряжении червь с 55 Hp и 5 минут времени (но не более 30 секунд на один ход) на то, чтобы уничтожить всех вражеских червей.

Вам выдается следующее снаряжение: 6 Ninja Rope, 4 Freeze, 5 Blowtorch.

В первый ход с помощью веревки доберитесь до пня, который находится на левом краю карты, после этого пробивайте себе проход в пень с помощью Blowtorch. Делайте это так, чтобы несколько раз проехать по вражескому червю, это должно убить его.

Во второй ход возвращайтесь на центральное дерево, на его вершину, и замораживайте вашего червя.

В третий ход доберитесь к дому, подберитесь к нему снизу слева, после этого пробивайте проход в дом и уничтожайте вражеского червя.

На четвертый ход с помощью веревки переберитесь через дом и уничтожьте червя с другой стороны (возможно, на это действие придется потратить два хода).

На следующий ход постарайтесь подобраться как можно ближе к центральному дереву, в конце хода заморозьте себя.

Подберитесь к вражескому червю и убейте его. Вам вовсе не обязательно остаться в живых, что упрощает ситуацию.

## МИССИЯ 30: Aim Long, Aim True

В вашем распоряжении червь с 80 Hp и 3 минуты времени (но не более 45 секунд на один ход) на то, чтобы уничтожить всех вражеских червей.

Вам выдается следующее снаряжение: Grenade, Girder, 2 Girder Starter Pack.

В этой миссии вам придется как следует научиться пользоваться гранатами. Учтите, ваш червь неподвижен.

В первый ход используйте Girder Starter Pack, все Girder ставьте большими, первый Girder поставьте так, чтобы он стоял диагонально (наверх и направо) от самого левого вражеского червя и создавал маленькую воронку, в которую можно легко закинуть свою гранату.

Второй Girder поставьте вертикально слева от третьего слева вражеского червя. Третий и четвертый Girder поставьте рядом с собой, слева – вертикально, справа – диагонально, пятый Girder поставьте вертикально как можно выше и правее.

На второй ход с помощью гранаты убейте вражеского червя, находящегося на красной бочке с маслом.

На третий ход воспользуйтесь вторым Girder Starter Pack и создайте дорожку от крайнего правого вертикального Girder, по которой граната будет скатываться к генералу. Если что-то останется, защитите себя, но не перекройте себе поле стрельбы.

После этого начинайте уничтожать вражеских червей.

## МИССИЯ 31: Goody Two-Shoes

В вашем распоряжении червь с сотней Hp и 2 минуты времени (но не более 35 секунд на один ход) на то, чтобы уничтожить всех вражеских червей.

Вам выдается следующее снаряжение: Handgun, 1 Shotgun, 1 Fire Punch, 4 Blowtorch, 2 Girder.

Непростая миссия. Для начала пробейте себе проход через левый ботинок, между раундами прячьтесь в созданную нору. Если вам повезет, то, возможно, вы скинете вражеского червя в воду. Возьмите ящик и запустите Super Sheep, после этого все зависит от того, как хорошо вы летаете с помощью этой овцы. Желательно собрать все ящики и взорвать вражеского червя. В ящиках (при первой попытке, а дальше – больше) слева направо: 1 Airstrike, 5 Mortar, 4 Cluster Bomb, 2 Girder, 9 Grenade, 3 Ninja Rope, 2 Baseball Bat. Вам необходимы Ninja Rope. Далее действуйте в зависимости от того, какое оружие вы взяли. Через две минуты после начала раунда наступает Sudden Death, но на этом этапе он поможет вам, так как враг не сможет выбирать червей, а вода поднимается крайне медленно.

## МИССИЯ 32: Trouble in Toy Store

В вашем распоряжении три червя с сотней Hp у каждого и 10 минут времени (но не более 60 секунд на один ход) на то, чтобы защитить важного червя.

Вам выдается следующее снаряжение: Mortar, 1 Grenade, 2 Cluster Bomb, Uzi, 1 Dynamite, 2 Girder.

Трудная миссия, вам необходимо защитить червя-ученого.

Вначале необходимо убить Assassin, находящегося под ученым. Затем залатайте с помощью Girder дыры в вашей обороне и отойдите вашими червями от ученого (иначе его может задеть шальная пуля или граната). Неоценимую помощь в уничтожении вражеских червей окажут ящики, которые можно уничтожать для того, чтобы убить врага.

## МИССИЯ 33: Spectral Recovery

В вашем распоряжении два червя с сотней Hp у каждого и 10 минут времени (но не более 30 секунд на один ход) на то, чтобы забрать специальный ящик.

Вам выдается следующее снаряжение: 2 Grenade, 5 Shotgun, 4 Fire Punch, 7 Blowtorch.

Первый ход – левый червь пробивается налево горизонтально с помощью Blowtorch.



Второй ход – правый червь пробивается налево-вниз с самой нижней точки той воронки, в которой, скорее всего, он стоит.

Третий ход – левый червь пробивается налево горизонтально с помощью Blowtorch.

Четвертый ход – правый червь далее пробивается налево-вниз.

Пятый ход – левым червем вновь пробивайтесь налево из самой левой точки.

Шестой ход – правый червь пробивается далее налево-вниз.

Седьмой ход – левый червь с безопасного расстояния дважды стреляет из Shotgun горизонтально налево (это должно пробить пленку).

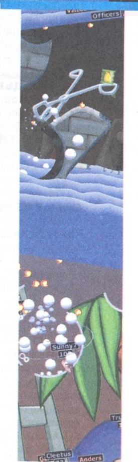
Восьмой ход – правый червь пробивается направо-вниз в дыру, в которой стоит ящик, причем ящик необходимо взять в этот же ход.

Девятый ход – левый червь ставит горизонтально короткий Girder.

Десятый ход – просто ничего не делаем.

Одиннадцатый ход – левым червем забирайте ящик, это завершит прохождение миссии.

Все!








# КОДЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЫ







## НЕ ТОРМОЗИ!

В основном меню (набирать быстро, после правильного набора должен быть слышен специфический звук):
**allcars** – все машины;
**alltracks** – все трассы;
**addmissile** – ракеты;
**addturbo** – турбо;
**addlife** – полная жизнь;
**addshield** – полный щит;
**addearthquake** – небольшое землетрясение;
**addmine** – мина;
**addghost** – машина-невидимка.
Во время игры:
**winrace** – выиграть заезд;
**winflygame** – выиграть игру с блохами.
Секретный джип («Чародей») достается после того, как вы побьете рекорд в игре с блохами (щёлкните в правом нижнем углу основного меню).

## BALDUR'S GATE

### Просмотр всех видеороликов

Откройте файл baldur.ini и произведите в нем следующие изменения:
[Movies]
DEATHAND=1, REST=1, BGSUNSET=1, BGENTER=1, IRONTHRN=1, PALACE=1, TAVERN=1, DUNGEON=1, BGSUNRIS=1, CAMP=1, WYVERN=1, BHAAL=1, SEWER=1, ENDMOVIE=1, ELDRCITY=1, MINEFLOD=1, ENDCRDIT=1, GNOLL=1, NASHKELL=1, BG4LOGO=1, TSRLOGO=1, BILOGO=1, INFELOGO=1, INTRO=1, FRARMINN=1, BEREGOST=1

### Чит-коды

Нам опять потребуется файл Baldur.ini в директории Baldur's Gate. Откройте его и добавьте строчку Cheats=1 в [Game Options] entry. Затем сохраните файл и запустите игру. В игре нажмите **Ctrl + Tab**. Это предоставит вам доступ к консоли, в которой вам предстоит вводить чит-коды. Вы сможете также закрыть эту консоль, нажав **Ctrl + Tab**. Напечатайте следующие коды в точности так, как они приведены, затем нажмите клавишу **Enter** для их активизации.
**Cheats:TheGreatGonzo()** – вызвать десять киллеров-цыплят, которые станут защищать вас;
**Cheats:FirstAid()** – создать пять лечебных порций, пять порций, нейтрализующих яд, и один свиток с заклинанием stone to flesh;
**Cheats:Midas()** – дает вам 500 единиц золота;
**Cheats:CowKill()** – создать заклинание CowKill, если вы находитесь неподалеку от коровы;
**Cheats:DrizztAttacks()** – создать враждебного Drizzt'a;
**Cheats:DrizztDefends()** – создать дружественного Drizzt'a;
**Cheats:CriticalItems()** – генерирует все critical items в игре;
**Cheats:Hans()** – переносит ваших героев на free adjacent area;
**Cheats:ExploreArea()** – помечает всю территорию в качестве исследованной.
После того как вы отредактировали файл Baldur.ini в директории Bgate (а это было сделано для того, чтобы активизировать другие коды), вы можете использовать следующие коды:
**CLUAConsole:SetCurrentXP(«8900»)** – установить очки опыта для всех членов партии количеством 8900;
**CLUAConsole:CreateCreature(«yyy»)** – создать существо «yyy», где «yyy» – имя существа или NPC'а. Например: CLUAConsole:CreateCreature(«Ray») создаст gibberling.
CLUAConsole:CreateCreature(«Khalid») создаст Khalid'a.
CLUAConsole:CreateCreature(«Noober») создаст лучший NPC в игре.
**Примечание:** имена, которые вы печатаете, должны ограничиваться шестью знаками. Поскольку не все имена отвечают этому требованию, вводить их следует сокращенно (Jaheira – «Jaheir» и так далее).
**CLUAConsole:CreateItem(«xxx»)** – создать предмет «xxx», где «xxx» – название предмета. Полный список предметов приводится ниже.

**AMUL01** – Necklace of Missiles
**AMUL02** – Necklace
**AMUL04** – Studded Necklace with Zios Gems
**AMUL05** – Bluestone Necklace
**AMUL06** – Agni Mani Necklace
**AMUL07** – Rainbow Obsidian Necklace
**AMUL08** – Tiger Cowrie Shell Necklace
**AMUL09** – Silver Necklace
**AMUL10** – Gold Necklace
**AMUL11** – Pearl Necklace
**AMUL12** – Laeral's Tear Necklace (3000 gp)
**AMUL13** – Bloodstone Amulet
**AMUL14** – Amulet of Protection +1
**AMUL15** – Shield Amulet
**AMUL16** – Amulet of Metaspell Influence (+1 2nd level spell)
**AROW01** – Arrow
**AROW02** – Arrow +1
**AROW03** – Arrow of Slaying
**AROW04** – Acid Arrow
**AROW05** – Arrow of Biting
**AROW06** – Arrow of Detonation
**AROW07** – Arrow or Dispelling
**AROW08** – Arrow of Fire
**AROW09** – Arrow of Ice
**AROW10** – Arrow of Piercing
**AROW11** – Arrow +2
**AROW1A** – Arrow +2 (different graphic)
**AX1H01** – Battle Axe
**AX1H02** – Battle Axe +1
**AX1H03** – Battle Axe +2
**AX1H04** – Throwing Axe
**AX1H05** – Throwing Axe +2
**BELT01** – Girdle
**BELT02** – Golden Girdle
**BELT03** – Girdle of Bluntness
**BELT04** – Girdle of Piercing
**BELT05** – Girdle of Sex Change
**BLUN01** – Club
**BLUN02** – Flail
**BLUN03** – Flail +1
**BLUN04** – Mace
**BLUN05** – Mace +1
**BLUN06** – Morning Star
**BLUN07** – Morning Star +1
**BOLT01** – Bolt
**BOLT02** – Bolt +1
**BOLT03** – Bolt of Lightning
**BOLT04** – Bolt of Biting
**BOLT05** – Bolt of Polymorphing
**BOLT06** – Bolt +2
**BOOK01** – Magical Book
**BOOK02** – Spell Book
**BOOK03** – +1 con
**BOOK04** – +1 str
**BOOK05** – +1 dex
**BOOK06** – +1 int
**BOOK07** – +1 chr
**BOOK08** – +1 wis
**BOOK09** – Normal Book
**BOOT01** – Boots of Speed
**BOOT02** – Boots of Stealth
**BOOT03** – Boots of the North
**BOOT04** – Boots of Avoidance
**BOOT05** – Boots of Grounding
**BOW01** – Composite Long Bow
**BOW02** – Composite Long Bow +1
**BOW03** – Long Bow
**BOW04** – Long Bow +1
**BOW05** – Short Bow
**BOW06** – Short Bow +1
**BOW07** – Long Bow of Marksmanship
**BOW08** – Eagle Bow
**BRAC01** – Bracers of Defense AC 8
**BRAC02** – Bracers of Defense AC 7
**BRAC03** – Bracers of Defense AC 6
**BRAC04** – Bracers of Archery
**BRAC05** – Bracers
**BRAC06** – Gauntlets of Ogre Power
**BRAC07** – Gauntlets of Dexterity
**BRAC08** – Gauntlets of Fumbling
**BRAC09** – Gauntlets of Weapon Skill
**BRAC10** – Gauntlets of Weapon Expertise
**BULL01** – Bullet
**BULL02** – Bullet +1
**BULL03** – Bullet +2
**CHAN01** – Chainmail
**CHAN02** – Chainmail +1
**CHAN03** – Chainmail +2
**CHAN04** – Splint Mail
**CHAN05** – Splint Mail +1
**CHAN06** – Mithril Chain Mail +4
**CLCK01** – Cloak of Protection +1
**CLCK02** – Cloak of Protection +2
**CLCK03** – Cloak of Displacement
**CLCK04** – Cloak of the Wolf
**CLCK05** – Cloak of Balduran
**CLCK06** – Cloak of Non-Detection
**CLCK07** – Nymph Cloak
**DAGG01** – Dagger
**DAGG02** – Dagger +1
**DAGG03** – Dagger +2
**DAGG04** – Dagger +2, Longtooth
**DAGG05** – Throwing Dagger
**DART01** – Dart
**DART02** – Dart +1
**DART03** – Dart of Stunning

| | |
|---|---|
| DART04 | Dart of Wounding |
| HALB01 | Halberd |
| HALB02 | Halberd +1 |
| HALB03 | Halberd +2 |
| HAMM01 | War Hammer |
| HAMM02 | War Hammer +1 |
| HAMM03 | War hammer +2 |
| HELM01 | Helmet |
| HELM02 | Helm of Opposite Alignment |
| HELM03 | Helm of Glory |
| HELM04 | Helm of Defense |
| HELM05 | Helm of Infravision |
| HELM06 | Helm of Charm Protection |
| HELM07 | Helm of Balduran |
| LEAT01 | Leather Armor |
| LEAT02 | Leather Armor +1 |
| LEAT03 | Leather Armor +2 |
| LEAT04 | Studded Leather Armor |
| LEAT05 | Studded Leather Armor +1 |
| LEAT06 | Studded Leather Armor +2, missile attraction |
| LEAT07 | Studded Leather Armor +2 |
| LEAT08 | Shadow Armor |
| MISC01 | Winter Wolf Pelt |
| MISC07 | Gold Piece |
| MISC12 | Ankheg Shell |
| MISC13 | Samuel (body) |
| MISC16 | Fire Agate Gem |
| MISC17 | Lynx Eye Gem |
| MISC18 | Sunstone Gem |
| MISC19 | Turquoise Gem |
| MISC20 | Bloodstone Gem |
| MISC21 | Skydrop Gem |
| MISC22 | Andar Gem |
| MISC23 | Jasper Gem |
| MISC24 | Tchazar Gem |
| MISC2 | Zircon Gem |
| MISC26 | Iol Gem |
| MISC27 | Moonstone Gem |
| MISC28 | Waterstar Gem |
| MISC29 | Ziose Gem |
| MISC30 | Chrysoberyl Gem |
| MISC31 | Star Diopside Gem |
| MISC32 | Shandon Gem |
| MISC33 | Aquamarine Gem |
| MISC34 | Garnet Gem |
| MISC35 | Horn Coral Gem |
| MISC36 | Pearl |
| MISC37 | Sphene Gem |
| MISC38 | Black Opal |
| MISC39 | Water Opal |
| MISC40 | Moonbar Gem |
| MISC41 | Star Saphire(sic) |
| MISC42 | Diamond |
| MISC43 | Emerald |
| MISC44 | Kings Tears |
| MISC45 | Rogue Stone |
| MISC47 | Golden Pantaloons |
| MISC48 | Idol |
| MISC49 | Melicamp the Chicken |
| MISC50 | Skull |
| MISC51 | Lock of Nymph's Hair |
| MISC52 | Wyvern Head |
| MISC53 | Bowl of Water Elemental Control |
| MISC54 | Child's Body |
| MISC55 | Duke Eltan's Body |
| MISC56 | Broken Weapon |
| MISC57 | Broken Shield |
| MISC58 | Broken Armor |
| MISC59 | Broken Miscellaneous |
| MISC60 | Spider Body |
| MISC61 | Bottle of Wine |
| MISC62 | Dead Cat |
| MISC63 | Chew Toy |
| MISC64 | Telescope |
| MISC69 | Helshara's Artifact Fragment |
| MISC70 | Delorna's Statue |
| MISC72 | The Claw of Kazgaroth |
| MISC73 | The Horn of Kazgaroth |
| MISC74 | The Candle |
| MISC79 | Female Body |
| MISC80 | Male Body |
| MISC83 | Key to River Plug |
| MISC84 | Boo (GO FOR THE EYES BOO!) |
| MISC85 | Mulahey's Holy Symbol |
| MISC86 | Bandit Scalp |
| MISC87 | Contaminated Iron |
| MISC88 | Rabbit's Foot |
| PLAT01 | Plate Mail Armor |
| PLAT02 | Plate Mail +1 |
| PLAT04 | Full Plate Mail |
| PLAT05 | Full Plate Mail +1 |
| PLAT06 | Ankheg Plate Mail |
| POTN02 | Potion of Fire Resistance |
| POTN03 | Potion of Hill Giant Strength |
| POTN04 | Potion of Frost Giant Strength |
| POTN05 | Potion of Fire Giant Strength |
| POTN06 | Potion of Cloud Giant Strength |
| POTN07 | Potion of Storm Giant Strength |
| POTN08 | Potion of Healing |
| POTN09 | Potion of Heroism |
| POTN10 | Potion of Invisibility |
| POTN11 | Potion of Invulnerability |
| POTN12 | Potion of Stone Giant Strength |
| POTN13 | Oil of Firey Burning |
| POTN14 | Oil of Speed |
| POTN15 | Red Potion |
| POTN16 | Violet Potion |
| POTN17 | Elixir of Health |
| POTN18 | Potion of Absorption |
| POTN19 | Potion of Agility |
| POTN20 | Antidote |
| POTN21 | Potion of Clarity |
| POTN22 | Potion of Cold Resistance |
| POTN23 | Oil of Speed |
| POTN24 | Potion of Defense |
| POTN25 | Potion of Healing |
| POTN26 | Potion of Explosions |
| POTN27 | Potion of Firebreath |
| POTN28 | Potion of Fortitude |
| POTN29 | Potion of Genius |
| POTN30 | Potion of Infravision |
| POTN31 | Potion of Insulation |
| POTN32 | Antidote |
| POTN33 | Potion of Magic Blocking |
| POTN34 | Potion of Magic Protection |
| POTN35 | Potion of Magic Shielding |
| POTN36 | Potion of Master Thievery |
| POTN37 | Potion of Mind Focusing |
| POTN38 | Potion of Mirrored Eyes |
| POTN39 | Potion of Perception |
| POTN40 | Potion of Invulnerability |
| POTN41 | Potion of Power |
| POTN42 | Potion of Regeneration |
| POTN43 | Potion of Insight |
| POTN44 | Potion of Strength |
| POTN45 | Potion of Freedom |
| POTN46 | Potion of Stone Form |
| RING01 | Ring |
| RING02 | Ring of Fire Resistance |
| RING03 | Ring of Animal Friendship |
| RING04 | Ring of Clumsiness |
| RING05 | Ring of Invisibility |
| RING06 | Ring of Protection +1 |
| RING07 | Ring of Protection +2 |
| RING08 | Ring of Wizardry |
| RING09 | Ring of Free Action |
| RING10 | Gold Ring |
| RING11 | Silver Ring |
| RING12 | Onyx Ring |
| RING13 | Jade Ring |
| RING14 | Greenstone Ring |
| RING15 | Bloodstone Ring |
| RING16 | Angel Skin Ring |
| RING17 | Flamedance Ring |
| RING18 | Fire Opal Ring |
| RING19 | Ruby Ring |
| RING20 | Ring of Energy |
| RING21 | Ring of Infravision |
| RING22 | Ring of Holiness |
| RING23 | Ring of Folly |
| SCRL02 | Spell Scroll |
| SCRL03 | Protection from Acid |
| SCRL04 | Protection from Cold |
| SCRL05 | Protection from Electricity |
| SCRL06 | Protection from Fire |
| SCRL07 | Protection from Magic |
| SCRL08 | Protection from Poison |
| SCRL09 | Protection from Undead |
| SCRL10 | Cursed Scroll of Weakness |
| SCRL15 | Protection from Petrification |
| SCRL18 | Cursed Scroll of Stupidity |
| SCRL1B | Agannazar's Scorcher |
| SCRL1C | Ghoul Touch |
| SCRL1D | Clairvoyance |
| SCRL1E | Dispel Magic |
| SCRL1F | Flame Arrow |
| SCRL1G | Fireball |
| SCRL1H | Haste |
| SCRL1I | Hold Person |
| SCRL1K | Lightning Bolt |
| SCRL1L | Monster Summoning I |
| SCRL1M | Non-Detection |
| SCRL1N | Protection from Normal Missiles |
| SCRL1O | Slow |
| SCRL1P | Skull Trap |
| SCRL1Q | Vampiric Touch |
| SCRL1R | Wraith Form |
| SCRL1S | Dire Charm |
| SCRL1T | Ghost Armor |
| SCRL1U | Confusion |
| SCRL1V | Dimension Door |
| SCRL1Y | Improved Invisibility |
| SCRL1Z | Minor Globe of Invulnerability |
| SCRL2A | Monster Summoning II |
| SCRL2D | Animate Dead |
| SCRL2E | Cloudkill |
| SCRL2F | Cone of Cold |
| SCRL2G | Monster Summoning III |
| SCRL2H | Shadow Door |
| SCRL2I | Letter |
| SCRL2J | Letter |
| SCRL3D | Letter |
| SCRL56 | Cure Serious Wounds |
| SCRL58 | Free Action |
| SCRL59 | Neutralize Poison |
| SCRL61 | Cure Critical Wounds |
| SCRL62 | Flame Strike |
| SCRL63 | Raise Dead |
| SCRL66 | Grease |
| SCRL67 | Armor |
| SCRL68 | Burning Hands |
| SCRL69 | Charm Person |
| SCRL70 | Color Spray |
| SCRL71 | Blindness |
| SCRL72 | Friends |
| SCRL73 | Protection from Petrification |
| SCRL75 | Identify |
| SCRL76 | Infravision |
| SCRL77 | Magic Missile |
| SCRL78 | Protection from Evil |
| SCRL79 | Shield |
| SCRL80 | Shocking Grasp |
| SCRL81 | Sleep |
| SCRL82 | Chill Touch |
| SCRL83 | Chromatic Orb |
| SCRL84 | Larloch's Minor Drain |
| SCRL85 | Blur |
| SCRL86 | Detect Evil |
| SCRL87 | Detect Invisibility |
| SCRL89 | Horror |
| SCRL90 | Invisibility |
| SCRL91 | Knock |
| SCRL92 | Know Alignment |
| SCRL93 | Luck |
| SCRL94 | Resist Fear |
| SCRL95 | Melf's Acid Arrow |
| SCRL96 | Mirror Image |
| SCRL97 | Stinking Cloud |
| SCRL98 | Strength |
| SCRL99 | Web |
| SHLD01 | Small Shield |
| SHLD02 | Small Shield +1 |
| SHLD03 | Medium Shield |
| SHLD04 | Medium Shield +1 |
| SHLD05 | Large Shield |
| SHLD06 | Large Shield +1 |
| SHLD07 | Large Shield +1, +4 vs Missiles |
| SHLD08 | Buckler |
| SHLD09 | Buckler |
| SHLD10 | Buckler |
| SHLD11 | Small Shield |
| SHLD12 | Small Shield |
| SHLD13 | Medium Shield |
| SHLD14 | Medium Shield |
| SHLD15 | Large Shield |
| SHLD16 | Large Shield |
| SLNG01 | Sling |
| SLNG02 | Sling +1 |
| SPER01 | Spear |
| SPER02 | Spear +1 |
| SPER03 | Spear +3, Backbiter |
| STAF01 | Quarterstaff |
| STAF02 | Quarterstaff +1 |
| SW1H01 | Bastard Sword |
| SW1H02 | Bastard Sword +1 |
| SW1H03 | Bastard Sword +1, Shapeshifters |
| SW1H04 | Long Sword |
| SW1H05 | Long Sword +1 |
| SW1H06 | Long Sword +2 |
| SW1H07 | Short Sword |
| SW1H08 | Short Sword +1 |
| SW1H09 | Short Sword +2 |
| SW1H10 | Short Sword of Backstabbing |
| SW1H13 | Moonblade |
| SW1H15 | Scimitar +3, Frostbrand |
| SW2H01 | Two Handed Sword |
| SW2H02 | Two Handed Sword +1 |
| SW2H03 | Two Handed Sword, Berserking |
| SW2H06 | Spider's Bane |
| WAND02 | Wand of Fear |
| WAND03 | Wand of Magic Missiles |
| WAND04 | Wand of Paralyzation |
| WAND05 | Wand of Fire |
| WAND06 | Wand of Frost |
| WAND07 | Wand of Lightning |
| WAND08 | Wand of Sleep |
| WAND09 | Wand of Polymorphing |
| WAND10 | Wand of Monster Summoning |
| WAND11 | Wand of the Heavens |
| XBOW01 | Heavy Crossbow |
| XBOW02 | Heavy Crossbow +1 |
| XBOW03 | Heavy Crossbow of Accuracy |
| XBOW04 | Light Crossbow |
| XBOW05 | Light Crossbow +1 |
| XBOW06 | Light Crossbow of Speed |

## ENEMY INFESTATION

Введите следующие коды в течение игры. Они не сработают, если игра в это время стоит на паузе. Затем нажмите **Enter**. Если ничего не получилось, попробуйте еще раз. Обратите внимание: вам необходимо набирать коды осторожно, если вы выбрали колониста. Ввод некоторых букв может привести к тому, что колонист получит закрепленную за данной горячей клавишей команду. Например, нажав **F**, вы тем самым отдадите команду «Flee» выбранному колонисту.

**gsaheal** – лечит всех колонистов до полного уровня здоровья;
**gsaroof** – убирает все крыши, так что вы можете заглянуть в комнаты;
**gsaswap** – перемена сторон (позволяет контролировать alien'ов). Вы можете использовать этот код в комбинации со следующим, чтобы уничтожить выбранных alien'ов;
**gsakill** – убить выбранные персонажи. Можно уничтожить свои собственные юниты или же переменить стороны, выделить alien'ов и убить их;
**gsastop** – остановить все юниты, как колонистов, так и alien'ов. Юниты прекращают активные действия и просто стоят. Напечатайте данный код снова, чтобы отключить его;
**gsabog** – создает BOG weapon, которое предоставляет вам суперзащиту и позволяет запирать двери;
**gsaknife** – создает KNIFE weapon, которое делает вас невидимым для врагов (они не идут за вами, хотя должны были бы увидеть вас);
**gsacmdr** – создает commander'a;
**gsamedi** – создает офицера медицинской службы;
**gsaboff** – создает техника (ученого);
**gsawin** – выиграть уровень (так что вы можете продолжать игру).

## LORDS OF THE REALM

### Hex Cheat

Загрузите сохранялку в шестнадцатеричный редактор и замените по адресу 87.990, 87.991 и 87.992 на FF. Теперь у вас достаточно денег.

### Бесплатные ресурсы

В начале игры постройте замок, затратив примерно 3 единицы камня и единицу леса. Когда он будет построен, расширьте его настолько, чтобы потребовалось 100 единиц камня и столько же леса. Нет необходимости в реальном строительстве, как только вы покинете design screen, разрушьте замок. Вы получите 65 000 леса и камня – абсолютно бесплатно.

## ROLLCAGE

Данные коды должны быть введены в главном меню или же в то время, когда игра поставлена на паузу.

**iamalazybastard** – меню отладки;
**jackimflying** – высокая гравитация;
**bringmebackdowntoearth** – нормальная гравитация;
**bigandpink** – уровень сложности «Hard»;
**flymetothemoon** – средняя гравитация;
**givemescorpio** – Scorpio League;
**reflections** – зеркальный режим;
**trotters** – уровень сложности «Expert»;
**givemetaurus** – Taurus League.

## SIMCITY 3000

Чтобы ввести код, нажмите одновременно клавиши **Ctrl**, **Shift**, **Alt** и **C**. В верхнем углу экрана появится окно для ввода кода.

call cousin Vinnie – в окне встреч появляется новый проситель (Local Fundraising Event). Если вы согласитесь на его предложение, то заметите небольшую прибавку наличности.
**garbage in, garbage out** – доступны все мусороперерабатывающие здания.
**i am weak** – делает зоны, специальные постройки и многое другое бесплатными.
**I love red tape** – все муниципальные постановления становятся доступными.
**let's make a deal** – возможность заключить различные сделки.
**nerdz rool** – высокотехнологичная индустрия.
**pay tribute to your king** – все награды становятся доступными.
**power to the masses** – доступны все электростанции.
**Salt off** – делает морскую воду пресной.
**Salt on** – делает пресную воду соленой.
**Terrain one down** – немного «опускает» поверхность.
**Terrain one up** – немного «поднимает» поверхность.
**Terrain ten down** – «опускает» поверхность.
**Terrain ten up** – «поднимает» поверхность.
**water in the desert** – доступны все строения водоснабжения.
**zyxwvu** – в окне наград появится Sim-дворец, который повысит цену земли, ауру и окажет прекрасное действие на окружающую окрестность. (Этот код доступен только в том случае, если вы отказались брать деньги кузена Винни.)

## SPEED BUSTERS

**choperview** – заменяет обычную маленькую карту в нижнем левом углу экрана на вид chopper-cam.

Вы можете ввести следующие коды, когда выходите на старт, а также в течение соревнования:

**fulofit** – дает вам неограниченное nitro;
**tagkiller** – если соперник касается игрока сзади, он или она автоматически возвращается на стартовую линию;
**notimelim** – деактивирует check-point'ы в режиме аркады.

## VANGERS

Во время игры можно использовать следующие читы:

**bolshedeneg** – деньги (бибы);
**hochutuda** – все замки открыты;
**udacha** – повышает удачу;
**avtoritet** – повышает авторитет.

Читы работают только в английской версии игры.

## WAGES OF WAR

### Чит-коды

*Читы должны быть набраны всеми большими буквами.*

**BLOOD MONEY** – включает и выключает режим читов;
**ADJECTIVES** – дает все оружие, боеприпасы, оборудование, специальные объекты и максимизирует статус;
**911** – дает текущему наемнику десять пакетов первой помощи;
**BANG** – активизирует все поврежденные links всех объектов;
**BILL** – дает все оружие, оборудование и спецобъекты;
**DEADMAN** – убивает всех врагов немедленно;
**ELBOW ROOM** – дает 999 action points текущему наемнику;
**EXPLODE** – активизирует все разрушенные links всех объектов;
**FILL MAGAZINE** – в Abdul's magazine теперь всего по две штуки;
**HOUR** – добавляет один час к игровому времени;
**LIBERTY** – дает все оружие и максимизирует статус текущему наемнику;
**MMIN** – добавляет пять минут к времени миссии;
**MORTAL** – изменяет статус текущего наемника;
**NOUN** – увеличивает здоровье текущего наемника до максимума;
**OH BOYS** – превращает клоунов в нормальных наемников;
**OH DARN** – произвести сто выстрелов из миномета наугад по карте;
**SEND IN THE CLOWNS** – меняет Wages of War на шутливый манер;
**SET MINE** – устанавливает мину на текущей позиции наемника;
**SMOKE** – дает текущему наемнику двадцать пять дымовых гранат;
**STATS** – увеличивает статус текущего наемника до максимума;
**TIMERS** – дает текущему наемнику десять ранцев с зарядами и десять timers;
**VERB** – дает текущему наемнику один магазин всех типов боеприпасов.

# КОДЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЫ



## A BUG'S LIFE

В главном меню удерживайте **R1** и нажмите **✖ ● L2** – бесконечная жизнь.

## AKUJI THE HEARTLESS

Перед тем как вводить указанные чит-коды, предварительно необходимо поставить игру на паузу и удерживать **L2** или **R2**.

**→ → ← ▲ ✖ ↑ ● ←** – неуязвимость;
**← ▲ ← ← ● ← ▲ → ● ↑ ↑ ↓** – бесконечные Spirit Spells;
**← ↑ ↑ ▲ → ■ ← ▲ ↑ ↓ → →** – режим отладки.

## ANARCHY IN THE NIPPON 2

Для того чтобы получить новые костюмы и другие возможности, благополучно завершите игру в режиме «story» на простом уровне сложности.

Выделите файтера и нажмите **L2** на экране выбора персонажа, чтобы выбрать новый костюм.

Кроме этого, количество раундов и продолжений может быть теперь настроено на экране проверки звука.

Вы можете получить доступ к медленному режиму replay'я. Для этого удерживайте кнопку **Select**, прежде чем начнется replay.

Чтобы сыграть за босса, благополучно завершите игру со всеми двадцатью персонажами.

Затем нажмите **↓** на крайнем левом файтере или **↑** на крайнем правом на экране выбора персонажа.

## ARMY MEN 3D

Перед тем как вводить следующие коды, поставьте игру на паузу.
**■ ●, R1, L1, R1 + R2** – все оружие (Sarge);
**■ ●, L1, L1 + L2** – неуязвимость (Sarge).

## DEAD IN THE WATER

Наберите эти коды в главном меню. Затем нажмите **■ + ●**.
**R2, L2, R1, R2** – режим Бога;
**R2, L1, R1, R1** – большие волны;
**R1, R1, R2, L2** – режим Chicken;
**L1, L1, L2, L1** – режим RC boat;
**R1, L1, L2, L2** – неограниченный special;
**L2, R2, L2, R1** – неограниченный turbo;
**L1, R1, L1, L2** – неограниченные ракеты;
**L2, L2, R1, L1** – все треки;
**R2, R1, R1, L1** – лодки второго уровня;
**L1, R2, L2, L1** – лодки третьего уровня.

## EDGE OF SKYHIGH

Данный код позволяет производить выбор уровня. Поставьте игру на паузу, нажмите и удерживайте **L1**, **L2**, **R1**, **R2**, затем нажмите **▲ ■ → ↓ ← ↑**.

## ERETZVAJU

Для того чтобы открыть следующие скрытые возможности, вы должны закончить игру в указанном режиме.
одиночный режим – **Narrator mode**;
режим story – **Gallery mode**;
все игровые режимы, используя все характеры – **Congratulations mode**;
режим story по крайней мере с тремя разными персонажами – **Bonus stage and fight as Bosses**.

## EVE THE LOST ONE

Для того чтобы получить доступ к character info, вставьте Premium disc. На title screen нажмите и удерживайте **▲ ↑ L1, R1**, затем нажмите **Start**.

## EXPLOSIVE RACING

Данные коды необходимо набрать в качестве своего имени.
**NARCIS** – зеркально отраженные треки.
**LNCMU** – суперавтомобиль.

## INITIAL D

### Бонусные треки

Пройдите игру в режиме «practice» на разных уровнях трудности, чтобы стали доступны новые треки.

### Бонусные автомобили

1. Пройдите игру в режиме «story» за каждого из водителей, и получите доступ еще к трем машинам.
2. Проделайте то же дважды, и получите доступ еще к пяти машинам.
3. Проделайте то же три раза, и получите на одну машину больше.
4. Пройдите первым в режиме «D-Check», чтобы получить последнюю бонусную машину.

## LANGRISSER 4 & 5

### Выбор уровня

Введите данные коды на экране сохранения/загрузки.
**■ ↑ R1 ▲ ↓ Select** – уровень сложности «normal».
**R1, R1, L1, L1, ■ ← ▲ ●** – уровень сложности «hard».

### Бонусные предметы

Отправляйтесь на экран «Shop» и нажмите **R1, ↓ L1, ↑ ■ ✖**

## MARVEL VS. STREET FIGHTER

### Чит-коды

Для того чтобы активизировать режим кодов, отправляйтесь в главное меню и быстро нажмите **R1 ● ← ▲ ▲**. Далее переходите на экран выбора персонажа. Высветите одного из героев, затем удерживайте **Select** и нажмите любую кнопку. Ниже указано, какую возможность может открыть каждый персонаж: **Spiderman** – Armored Spiderman, **Omega-Red** – Mephisto, **M. Bison** – US Agent, **Dhalsim** – Shadow, **Hulk** – Dark Sakura, **Blackheart** – Mech-Zangief

### Игра за Grey Hulk

Инициируйте код «Играть за Dark Sakura», и пусть Hulk будет партнером. Этот цветовой код универсален для всех персонажей.

### Игра за Mech-Gouki

Пройдите игру один раз с любым персонажем. На экране выбора героя высветите Gouki (Akuma), удерживайте **Select** и нажмите любую кнопку **Punch** или **Kick**.

### Игра за один и тот же персонаж

Пройдите игру с одним из персонажей. Теперь тот же самый герой может быть выбран обоими игроками на экране выбора персонажа.

### Exploding Dan

Удерживайте **WP** после того, как вы избрали Dan в качестве основного персонажа. Отпустите кнопку, когда слово «Fight» исчезнет.

### Суперпрыжки для Norimaro

Выберите Norimaro, затем удерживайте **WK + MP + HK** на экране «versus» до тех пор, пока не начнется раунд. Norimaro теперь может подпрыгнуть в воздух четыре раза.

### Увеличение скорости игры

Выберите любой персонаж, затем удерживайте **WK + MK + HK** до тех пор, пока не исчезнет слово «Fight».

### Изменение порядка персонажей на экране режима versus

Нажмите **WP + MP + HP**.

PlayStation

# INTERNET VIDEO GAMES TOP 100



INTERNET VIDEO GAMES TOP 100
Edition 157
29 марта 1999
www.worldcharts.com



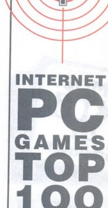

**ОБОЗНАЧЕНИЯ**
- TW место на текущей неделе
- LW место на предыдущей неделе
- NW число недель в Top 100
- HI максимальная позиция, которой игра достигала
- ID идентификационный номер игры
- {P} Sony PlayStation
- {S} Sega Saturn
- {N} Nintendo 64

**ЖАНРЫ ИГР**
- AC Action
- AD Adventure
- AR Arcade
- FI Fighting
- IF Interactive Fiction
- PL Platform
- PU Puzzle
- RA Racing
- RP Role-Playing
- SH Shooter
- SI Simulation
- SP Sports
- ST Strategy
- WG Wargame

| TW | LW | NW | Название | Разработчик/Издатель | Жанр | HI | ID |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 29 | Metal Gear Solid {P} | Konami | AC | 1 | [1876] |
| 2 | 4 | 5 | Final Fantasy 8 {P} | Square | RP | 2 | [2026] |
| 3 | 2 | 18 | Legend of Zelda (Ocarina of Time) {N} | Nintendo | RP | 1 | [1967] |
| 4 | 3 | 62 | Gran Turismo {P} | Sony | RA | 1 | [1716] |
| 5 | 7 | 6 | Syphon Filter {P} | Eidetic/989 Studios | AD | 5 | [2018] |
| 6 | 14 | 4 | Silent Hill {P} | Konami | AD | 6 | [2030] |
| 7 | 5 | 54 | Xenogears {P} | Square | RP | 3 | [1743] |
| 8 | 9 | 49 | Vampire Savior {S} | Capcom | FI | 5 | [1783] |
| 9 | 6 | 83 | Goldeneye 007 {N} | Rare/Nintendo | AC | 2 | [1594] |
| 10 | 11 | 5 | Marvel Super Heroes Vs. SF {P} | Capcom | FI | 10 | [2024] |
| 11 | 16 | 46 | Panzer Dragoon Saga {S} | Sega | RP | 4 | [1798] |
| 12 | 12 | 20 | Actua Tennis {P} | Gremlin | SP | 10 | [1929] |
| 13 | 10 | 115 | Final Fantasy 7 {P} | Square | RP | 1 | [1175] |
| 14 | 18 | 53 | Banjo Kazooie {N} | Rare/Nintendo | PL | 2 | [1566] |
| 15 | 17 | 61 | Resident Evil 2 {P} | Capcom | AD | 2 | [1718] |
| 16 | 13 | 16 | Turok 2 (Seeds of Evil) {N} | Iguana/Acclaim | SH | 6 | [1981] |
| 17 | 8 | 8 | Castlevania 64 {N} | Konami | AD | 5 | [2011] |
| 18 | 15 | 58 | Grand Theft Auto {P} | DMA/BMG | RA | 5 | [1731] |
| 19 | 22 | 15 | Star Wars (Rogue Squadron) {N} | Factor 5/LucasArts | AC | 10 | [1987] |
| 20 | 19 | 3 | R-Types {P} | Ascii | AC | 19 | [2027] |
| 21 | 24 | 4 | Akuji the Heartless {P} | Crystal Dynamics/Eidos | AC | 21 | [2007] |
| 22 | 21 | 51 | Tekken 3 {P} | Namco | FI | 1 | [1770] |
| 23 | 27 | 5 | Mario Party {N} | Hudson/Nintendo | PU | 23 | [2017] |
| 24 | 25 | 35 | Tales of Destiny {P} | Namco | RP | 7 | [1745] |
| 25 | 28 | 12 | Bust a Groove {P} | Enix/Sony | PU | 18 | [1970] |
| 26 | 31 | 47 | Tenchu {P} | Acquire/Activision | AC | 9 | [1792] |
| 27 | 29 | 98 | Wild Arms {P} | Media Vision/Sony | RP | 5 | [1409] |
| 28 | 26 | 18 | Tomb Raider 3 {P} | Core/Eidos | AC/AD | 15 | [1960] |
| 29 | 23 | 20 | Crash Bandicoot 3 (Warped!) {P} | Naughty Dog/Sony | PL | 4 | [1938] |
| 30 | 36 | 25 | Nascar 99 {P} | Stormfront/EA Sports | RA | 30 | [1884] |
| 31 | 41 | 44 | Bust-a-Move 3 {S} | Taito/Natsume | PU | 10 | [1786] |
| 32 | 42 | 48 | Parasite Eve {P} | Square/Electronic Arts | RP | 3 | [1788] |
| 33 | 30 | 45 | Breath of Fire 3 {P} | Capcom | RP | 8 | [1799] |
| 34 | 32 | 6 | Sega Rally 2 {D} | AM Annex/Sega | RA | 32 | [2022] |
| 35 | 33 | 14 | Roll Away {P} | Psygnosis | AC/PU | 25 | [1969] |
| 36 | 39 | 21 | Colin McRae Rally {P} | Codemasters | RA | 34 | [1875] |
| 37 | 20 | 8 | July {D} | FortyFive/Sega | RP | 20 | [1998] |
| 38 | 49 | 28 | Spyro the Dragon {P} | Insomniac/Sony | PL | 17 | [1881] |
| 39 | 38 | 89 | Persona (Revelations) {P} | Atlus | RP | 20 | [1382] |
| 40 | 34 | 34 | Phantasy Star Collection {S} | Sega | RP | 7 | [1851] |
| 41 | 35 | 19 | Brave Fencer Musashi {P} | Square | AD | 18 | [1943] |
| 42 | 44 | 11 | Kensei (Sacred Fist) {P} | Konami | FI | 42 | [1986] |
| 43 | 55 | 13 | R-Type Delta {P} | Irem | SH | 43 | [1991] |
| 44 | 45 | 21 | NHL 99 {N} | EA Sports | SP | 26 | [1916] |
| 45 | 52 | 22 | Riven {P} | Cyan/Acclaim | AD | 45 | [1707] |
| 46 | 59 | 54 | Einhander {P} | Square | SH | 22 | [1740] |
| 47 | 46 | 15 | Space Station (Silicon Valley) {N} | DMA/Take 2 | AC | 37 | [1926] |
| 48 | 47 | 21 | WCW/NWO Revenge {N} | Asmik/THQ | SP | 17 | [1930] |
| 49 | 58 | 13 | Godzilla Generations {D} | General | AD | 49 | [1996] |
| 50 | 63 | 26 | Kagero (Deception 2) {P} | Tecmo | ST | 8 | [1893] |
| 51 | 65 | 48 | Need for Speed 3 (Hot Pursuit) {P} | Electronic Arts | RA | 10 | [1765] |
| 52 | 64 | 18 | Wipeout 64 {N} | Psygnosis/Midway | RA | 36 | [1941] |
| 53 | 61 | 56 | Shining Force 3 {S} | Sonic Team/Sega | RP | 11 | [1739] |
| 54 | 60 | 14 | Master of Monsters {P} | SystemSoft/Ascii | ST | 53 | [1850] |
| 55 | 57 | 5 | Legend of Legaia {P} | Contrail/Sony | RP | 30 | [2009] |
| 56 | 70 | 35 | WWF Warzone {P} | Iguana/Acclaim | SP | 21 | [1847] |
| 57 | 43 | 6 | Evolution {D} | Sting/EPS | RP | 5 | [2021] |
| 58 | 62 | 10 | All Japan Women Pro Wrestling {P} | GW | SP | 58 | [1920] |
| 59 | 48 | 20 | Body Harvest {N} | DMA/Midway | SH | 37 | [1928] |
| 60 | 50 | 13 | Oddworld (Abe's Exoddus) {P} | Oddworld/GT | PL | 26 | [1968] |
| 61 | 77 | 4 | Power Stone {D} | Capcom | FI | 61 | [2032] |
| 62 | 40 | 5 | Chocobo's Dungeon 2 {P} | Square | RP | 16 | [2023] |
| 63 | 66 | 8 | Suikoden 2 {P} | Konami | RP | 32 | [2008] |
| 64 | 53 | 77 | Castlevania (Symphony of the Night) {P} | Konami | AC | 6 | [1628] |
| 65 | 81 | 17 | Int. Superstar Soccer Pro 98 {N} | Konami | SP | 23 | [1896] |
| 66 | 73 | 7 | Test Drive 5 {P} | Pitbull/Accolade | RA | 66 | [1914] |
| 67 | 72 | 10 | V-Rally {N} | Eden/Infogrames | RA | 67 | [2005] |
| 68 | 67 | 86 | Langrisser 4 {S} | NCS/Masaya | ST | 20 | [1582] |
| 69 | 71 | 41 | Diablo {P} | Climax/Electronic Arts | AC/RP | 46 | [1767] |
| 70 | 82 | 13 | F-1 World Grand Prix {N} | Paradigm/Video System | RA | 16 | [1853] |
| 71 | 37 | 105 | Killer Instinct Gold {N} | Rare/Nintendo | FI | 8 | [1247] |
| 72 | 68 | 40 | Wetrix {N} | Zed Two/Ocean | PU | 23 | [1819] |
| 73 | 87 | 2 | Army Men 3D {P} | 3DO | AC | 73 | [2036] |
| 74 | 83 | 24 | Mega Man Legends {P} | Capcom | AD | 30 | [1820] |
| 75 | 54 | 9 | Virtua Fighter 3tb {D} | Sega | FI | 13 | [1990] |
| 76 | – | 1 | Triple Play 2000 {P} | EA Sports | SP | 76 | [2044] |
| 77 | 56 | 11 | Battle Tanx {N} | 3DO | SH | 24 | [2002] |
| 78 | 51 | 77 | Formula 1 (Championship Edition) {P} | Psygnosis | RA | 11 | [1633] |
| 79 | 74 | 4 | Bust-a-Move 4 {P} | Taito/Natsume | PU | 72 | [2010] |
| 80 | 75 | 9 | Formula 1 98 {P} | Visual Sciences/Psygnosis | RA | 44 | [1985] |
| 81 | – | 18 | NHL 99 {P} | EA Sports | SP | 12 | [1899] |
| 82 | 84 | 3 | Darkstalkers 3 {P} | Capcom | FI | 82 | [1956] |
| 83 | 78 | 48 | Motorhead {P} | Digital Illusions/Gremlin/Fox | RA | 23 | [1789] |
| 84 | 69 | 3 | Civilization 2 {P} | MicroProse/Activision | ST | 52 | [2034] |
| 85 | 86 | 12 | Cool Boarders 3 {P} | Idol Minds/Sony | SP | 56 | [1932] |
| 86 | 76 | 12 | South Park {N} | Iguana/Acclaim | SH | 15 | [2003] |
| 87 | 98 | 11 | NBA Live 99 {P} | EA Sports | SP | 30 | [1936] |
| 88 | 91 | 2 | Cruis'n World {N} | Eurocom/Nintendo | RA | 88 | [1912] |
| 89 | 80 | 13 | WCW/NWO Thunder {P} | Inland/THQ | SP | 7 | [1999] |
| 90 | 90 | 3 | Contender {P} | Victor/Sony | FI | 90 | [2012] |
| 91 | 85 | 49 | Sakura Taisen 2/Sakura Wars 2 {S} | Red/Sega | AD/RP | 2 | [1779] |
| 92 | 88 | 15 | NFL Blitz {N} | Midway | SP | 25 | [1883] |
| 93 | 95 | 61 | Turok (Dinosaur Hunter) {N} | Iguana/Acclaim | SH | 9 | [1444] |
| 94 | – | 1 | Eretzvaju {P} | Yuke's Media/Sony | FI | 94 | [2019] |
| 95 | 79 | 12 | Bomberman World {P} | Hudson/Atlus | AC/PU | 29 | [1754] |
| 96 | 92 | 17 | Madden NFL 99 {P} | Tiburon/EA Sports | SP | 43 | [1871] |
| 97 | 93 | 4 | Twisted Edge Snowboarding {N} | Boss Game/Midway | SP | 92 | [1952] |
| 98 | 94 | 23 | Kartia (The World of Fate) {P} | Atlus | RP | 29 | [1869] |
| 99 | 99 | 41 | Quest 64 {N} | Imagineer/THQ | RP | 16 | [1817] |
| 100 | 96 | 11 | NFL Gameday 99 {P} | Red Zone/989/Sony | SP | 66 | [1874] |

# INTERNET PC GAMES TOP 100

| TW | LW | NW | Название | Разработчик/Издатель | Жанр | HI | ID |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 6 | Alpha Centauri | Firaxis/Electronic Arts | ST | 1 | [3168] |
| 2 | 1 | 13 | Baldur's Gate | Bioware/Black Isle/Interplay | RP | 1 | [3115] |
| 3 | 3 | 4 | Heroes of Might and Magic 3 | New World/3DO | ST | 3 | [3184] |
| 4 | 4 | 18 | Half-Life | Valve/Sierra | SH | 1 | [3046] |
| 5 | 6 | 51 | Starcraft/Add-on | Blizzard | WG | 1 | [2677] |
| 6 | 5 | 48 | Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven) | 3DO | RP | 2 | [2696] |
| 7 | 7 | 20 | Railroad Tycoon 2 | PopTop/G.O.D. | ST | 5 | [3008] |
| 8 | 8 | 16 | Thief (The Dark Project) | Looking Glass/Eidos | AC/AD | 6 | [3079] |
| 9 | 11 | 78 | Total Annihilation | Cavedog/GT | WG | 1 | [2402] |
| 10 | 10 | 44 | Unreal | Digital Extremes/Epic/GT | SH | 2 | [2753] |
| 11 | 9 | 21 | Fallout 2 | Black Isle/Interplay | RP | 1 | [2995] |
| 12 | 12 | 18 | Fifa 99 | EA Sports | SP | 9 | [3044] |
| 13 | 16 | 67 | Quake 2/Add-on | Id/Activision | SH | 1 | [2529] |
| 14 | 14 | 26 | Need for Speed 3 (Hot Pursuit) | Electronic Arts | RA | 4 | [2924] |
| 15 | 13 | 8 | SimCity 3000 | Maxis/Electronic Arts | ST | 13 | [3152] |
| 16 | 18 | 17 | Heretic 2 | Raven/Activision | SH | 13 | [3067] |
| 17 | 15 | 22 | Grim Fandango | LucasArts/Activision | AD | 10 | [2981] |
| 18 | 19 | 25 | Caesar 3 (Build a Better Rome) | Sierra | ST | 5 | [2936] |
| 19 | 21 | 18 | Age of Empires (The Rise of Rome) | Ensemble/Microsoft | ST | 16 | [3028] |
| 20 | 17 | 12 | Myth 2 (Soulblighter) | Bungie | ST | 17 | [3127] |
| 21 | 22 | 31 | Rainbow Six | Red Storm | AC/ST | 7 | [2883] |
| 22 | 20 | 18 | Settlers 3 | Blue Byte | ST | 15 | [3051] |
| 23 | 23 | 39 | Final Fantasy 7 | SquareSoft/Eidos | RP | 7 | [2811] |
| 24 | 24 | 48 | Rage of Mages/Allods | Nival/Monolith | RP | 9 | [2716] |
| 25 | 26 | 18 | Tomb Raider 3 | Core/Eidos | AC/AD | 21 | [3043] |
| 26 | 29 | 20 | SiN | Ritual/Activision | SH | 15 | [3010] |
| 27 | 25 | 45 | Galactic Civilizations Gold | Stardock | ST | 25 | [2738] |
| 28 | 30 | 19 | Carmageddon 2 | Stainless/SCi/Interplay | RA | 19 | [3037] |
| 29 | 27 | 122 | Master of Orion 2 (Battle at Antares) | MicroProse | ST | 3 | [2095] |
| 30 | 35 | 31 | Warlords 3 (Darklords Rising) | SSG/Red Orb | WG | 10 | [2882] |
| 31 | 37 | 75 | Age of Empires | Ensemble/Microsoft | ST | 3 | [2424] |
| 32 | 31 | 20 | Colin McRae Rally | Codemasters | RA | 31 | [2989] |
| 33 | 38 | 12 | Starsiege Tribes | Dynamix/Sierra | AC/ST | 33 | [3116] |
| 34 | 34 | 72 | Grand Theft Auto | DMA/BMG/Asc | RA | 7 | [2444] |
| 35 | 28 | 16 | Return to Krondor | Sierra | RP | 22 | [3064] |
| 36 | 39 | 15 | Star Wars (Rogue Squadron 3D) | Factor 5/LucasArts | AC | 36 | [3068] |
| 37 | 47 | 22 | Links LS 1999 | Access | SP | 36 | [2977] |
| 38 | 42 | 54 | Battlezone | Activision | WG | 4 | [2642] |
| 39 | 33 | 123 | Heroes of Might & Magic 2/add-on | New World/3DO | ST | 2 | [2091] |
| 40 | 44 | 75 | Gettysburg | Firaxis/Electronic Arts | ST | 15 | [2430] |
| 41 | 50 | 3 | Army Men 2 | 3DO | AC/WG | 41 | [3195] |
| 42 | 41 | 116 | Diablo | Blizzard | RP | 1 | [2154] |
| 43 | 60 | 2 | BattleCruiser 3000 AD V.2.0 | Interplay | ST | 43 | [3211] |
| 44 | 32 | 76 | Imperialism | Frog City/SSI/Mindscape | ST | 17 | [2418] |
| 45 | 36 | 23 | Shogo (Mobile Armor Division) | Monolith | AC | 12 | [2966] |
| 46 | 40 | 26 | NHL 99 | EA Sports | SP | 20 | [2925] |
| 47 | 43 | 15 | Falcon 4.0 | MicroProse | SI | 30 | [3091] |
| 48 | 45 | 39 | Commandos (Behind Enemy Lines) | Eidos | WG | 7 | [2810] |
| 49 | 46 | 16 | Warhammer 40,000 (Chaos Gate) | Random/SSI/Mindscape | ST | 33 | [3053] |
| 50 | 48 | 31 | Vangers (One for the Road) | Interactive Magic | RA | 30 | [2869] |
| 51 | 52 | 20 | Delta Force | NovaLogic | SI | 51 | [2996] |
| 52 | 71 | 2 | RollerCoaster Tycoon | Microprose | ST | 52 | [3200] |
| 53 | 83 | 3 | Resident Evil 2 | Capcom | AC/AD | 53 | [3193] |
| 54 | 58 | 5 | Turok 2 (Seeds of Evil) | Acclaim | SH | 54 | [3169] |
| 55 | 59 | 17 | European Air War | MicroProse/Hasbro | SI | 55 | [3016] |
| 56 | 51 | 87 | X-Com 3 (Apocalypse) | Mythos/MicroProse | ST | 4 | [2351] |
| 57 | 49 | 9 | Close Combat 3 (The Russian Front) | Microsoft | WG | 43 | [3146] |
| 58 | 53 | 71 | The Curse of Monkey Island | LucasArts | AD | 6 | [2468] |
| 59 | 54 | 10 | Oddworld (Abe's Exoddus) | Oddworld/GT | PL | 54 | [3103] |
| 60 | 56 | 70 | Blade Runner | Westwood/Virgin | AD | 16 | [2479] |
| 61 | 55 | 90 | Links OS/2 {O} | Access/Stardock | SP | 25 | [2324] |
| 62 | 57 | 17 | Blood 2 (The Chosen) | Monolith/GT | SH | 42 | [3054] |
| 63 | - | 1 | EverQuest | 989 Studios/Sony | RP | 63 | [3206] |
| 64 | 63 | 160 | Civilization 2/Fantastic Worlds | MicroProse | ST | 1 | [1879] |
| 65 | 66 | 29 | Dune 2000 | Westwood/Virgin | WG | 19 | [2902] |
| 66 | 62 | 76 | Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight) | LucasArts | SH | 6 | [2413] |
| 67 | 61 | 91 | Dungeon Keeper | Bullfrog/Electronic Arts | ST | 1 | [2322] |
| 68 | 64 | 63 | I-War/Independence War | Ocean | ST | 29 | [2552] |
| 69 | 67 | 41 | Descent (Freespace - The Great War) | Interplay | SH | 9 | [2782] |
| 70 | 68 | 18 | Populous (The Beginning) | Bullfrog/Electronic Arts | ST | 22 | [3045] |
| 71 | 65 | 139 | Quake/add-on | Id/GT | SH | 1 | [1999] |
| 72 | 72 | 15 | Gangsters | Hothouse/Eidos | ST | 34 | [3093] |
| 73 | 69 | 52 | Star Wars/Supremacy (Rebellion) | LucasArts | ST | 11 | [2666] |
| 74 | 70 | 9 | Viper Racing | Monster/Sierra Sports | RA | 59 | [3070] |
| 75 | 73 | 122 | Command & Conquer/Add-on (Red Alert) | Westwood | WG | 1 | [2101] |
| 76 | 79 | 77 | Ultima Online/Second Age | Origin/Electronic Arts | RP | 19 | [2399] |
| 77 | 74 | 70 | Championship Manager 97/98 | Eidos | SP | 34 | [2475] |
| 78 | 92 | 11 | The Elder Scrolls (Redguard) | Bethesda | AD | 73 | [3106] |
| 79 | 78 | 174 | Stars! 2 | Star Crosses/Empire | ST | 11 | [1786] |
| 80 | 77 | 73 | Riven (The Sequel To Myst) | Cyan/Red Orb | AD | 18 | [2445] |
| 81 | 90 | 10 | WWII Fighters | Jane's/Electronic Arts | SI | 58 | [3056] |
| 82 | 81 | 20 | Knights and Merchants | JoyMania/Interactive Magic | ST | 64 | [2978] |
| 83 | 82 | 48 | TOCA (Touring Car Championship) | Codemasters/3DO | SI/SP | 28 | [2545] |
| 84 | 75 | 5 | Magic & Mayhem/Duel: The Mage Wars | Mythos/Virgin | RP | 67 | [3130] |
| 85 | 84 | 74 | Panzer General 2 | SSI/Mindscape | WG | 27 | [2426] |
| 86 | 76 | 4 | Nascar Revolution | Stormfront/EA Sports | RA | 66 | [3178] |
| 87 | 91 | 13 | King's Quest (Mask of Eternity) | Sierra | AD | 82 | [3050] |
| 88 | 100 | 66 | Wing Commander (Prophecy) | Origin/Electronic Arts | AC/SI | 7 | [2533] |
| 89 | 94 | 29 | Hexplore | Heliovisions/Infogrames | RP | 39 | [2901] |
| 90 | 85 | 79 | Dark Reign (The Future of War) | Auran/Activision | WG | 10 | [2397] |
| 91 | - | 6 | Actua Soccer 3 | Gremlin | SP | 75 | [3137] |
| 92 | 80 | 2 | Grand Touring | Elite/Empire | RA | 80 | [3183] |
| 93 | 95 | 118 | Trials of Battle {O} | Shadowsoft/Stardock | SH | 10 | [2134] |
| 94 | - | 1 | Pro Pinball (Big Race USA) | Empire | AR | 94 | [3185] |
| 95 | 93 | 13 | Quest for Glory 5 (Dragonfire) | SierraFX/Sierra | RP | 55 | [3092] |
| 96 | 87 | 14 | Speed Busters (American Highways) | UbiSoft | RA | 84 | [3066] |
| 97 | 86 | 17 | NBA Live 99 | EA Sports/Electronic Arts | SP | 63 | [3018] |
| 98 | 96 | 61 | Gag | Auric Vision | AD | 8 | [2557] |
| 99 | - | 1 | Fighter Squadron (Screamin' Demons) | Activision | SI | 99 | [3209] |
| 100 | 89 | 76 | Fallout | Interplay | RP | 4 | [2417] |







**ОБОЗНАЧЕНИЯ**

- TW — место на текущей неделе
- LW — место на предыдущей неделе
- NW — число недель в Top 100
- HI — максимальная позиция, которой игра достигала
- ID — идентификационный номер игры
- {O} — игра только для операционной системы OS/2

**ЖАНРЫ ИГР**

- AC — Action
- AD — Adventure
- AR — Arcade
- FI — Fighting
- IF — Interactive Fiction
- PL — Platform
- PU — Puzzle
- RA — Racing
- RP — Role-Playing
- SH — Shooter
- SI — Simulation
- SP — Sports
- ST — Strategy
- WG — Wargame

А. Савченко

# ТРЕТЬИМ – БУДЕШЬ!!!




22 февраля компания AMD объявила о выпуске давно обещанного процессора K6-III, который компания позиционирует как прямого конкурента процессора Intel Pentium III. Первоначально выход этого процессора, ранее называвшегося K6-3 и носившего кодовое имя Sharptooth – «Острозуб», был намечен на III–IV квартал прошлого года, но неоднократно откладывался. Основная причина задержек – непреходящие производственные трудности компании, которой долгое время не удавалось удовлетворить спрос на пользовавшийся большим успехом K6-2. В настоящее время поставляется процессор с тактовой частотой 400 МГц, образцы K6-III 450 МГц поставляются крупным партнерам фирмы.




Подтверждением успеха K6-2 служат завоеванные им награды, например, на прошедшей в марте выставке CeBIT-99 сразу несколько ведущих компьютерных изданий Европы присвоили микропроцессору K6-2 с технологией 3DNow! свои почетные звания. Издательский дом Ziff Davis в лице его журнала «PC-Professional» присвоил продукции AMD звание «Инновация-99», родственное издание «PC-Direkt» поставило фирму AMD и ее микропроцессор K6-2 с технологией 3D Now! на первое место в номинации «Лучший поставщик новых технологий 1998 года»; издательство «Фогель» в лице журнала «Chip Magazin» отметило продукцию компании AMD маркой «Редакция рекомендует», а не менее престижное издание «PC-Shopping» назвало продукцию AMD лучшей сразу в трех номинациях: «Лучший «хардверный» продукт года», «Поставщик года», технология 3D Now! названа «Новинкой года».




Долгожданное детище AMD – процессор архитектуры Super7, имеющий от процессора предыдущего поколения, K6-2, одно важнейшее отличие – встроенную в процессор кэш-память второго уровня объемом 256 Кб, работающую на частоте процессора (аналогично Intel Celeron серии A (Mendocino), имеющему 128 Кб встроенной кэш-памяти второго уровня, работающей также на частоте процессорного ядра, в отличие от архитектуры Pentium II/Pentium III, где кэш-память второго уровня объемом 512 Кб является внешней – микросхемы установлены на печатной плате внутри картриджа процессора – и работает на частоте, равной половине частоты ядра процессора).




## ИЗНУТРИ

Как известно, архитектура Super7/Socket 7 поддерживает использование внешней кэш-памяти, расположенной на материнской плате. (Для всех предыдущих Super7/Socket 7 процессоров – от Pentium до K6-2 – это была кэш-память второго уровня, которая работала на частоте системной шины, составляющей 66 или 100 МГц.) Это заметно ограничивает производительность систем архитектуры Super7/Socket 7 в сравнении с системами на Pentium II/Celeron. Введение же кэш-памяти второго уровня в процессор – впервые для архитектуры Super7/Socket 7 (в отличие от Intel, которая, разработав Pentium Pro, первый процессор архитектуры P6, и перенеся кэш-память второго уровня внутрь процессора, отказалась от установки кэш-памяти на материнской плате и совместимости с Socket 7) – позволило создать, по заявлению AMD, «уникальную трехуровневую систему кэш-памяти» суммарным объемом до 2 368 Кб. Это значение составляют: кэш-память первого уровня (в процессорах семейства AMD K6 она составляет 64 Кб); появившаяся впервые в процессорах этого семейства встроенная кэш-память второго уровня объемом 256 Кб; а также переместившаяся на третий уровень кэш-память на материнской плате, работающая на частоте системной шины – 66/100 МГц. Ее возможный объем – от 512 до 2 048 Кб. Внутренний кэш в процессоре AMD K6-III имеет многопортовый дизайн, что дает возможность кэш-памяти первого и второго уровня выполнять операции считывания и записи одновременно, со скоростью 64 бит за такт. Это позволяет ускорить обработку данных. Кроме этого, в процессоре AMD K6-III процессор может иметь доступ одновременно к кэш-памяти первого и второго уровня, что еще больше увеличивает общую пропускную способность процессора. K6-III содержит 21,3 млн. транзисторов, большая часть которых приходится на кэш-память.



Еще одно усовершенствование было введено в процессор K6-2 в ноябре. Это улучшенное процессорное ядро с кодовым обозначением CXT, использующее «write combining» – отложенную запись в память блоками увеличенного размера, ускоряющую доступ к памяти. Эта технология, впервые появившаяся в процессорах Intel Pentium Pro и используемая также во всех процессорах линии Pentium II/Pentium III и Celeron, позволяет заметно повысить производительность за счет сокращения числа обращений к основной памяти. При этом процессор не выполняет сразу запросы программы на запись 1–2 байт данных, а откладывает их, помещая данные в независимый буфер (не кэш-память), пока не накопится блок объемом до 64 байт (32 для Intel), который затем сбрасывается в основную память за одно к ней обращение.

Учет этой возможности процессора при написании прикладной программы или драйвера позволяет заметно уменьшить число обращений к памяти. Режим записи с буферизацией особенно полезен при значительном превышении числа операций чтения из памяти над числом операций записи (например, в буфере кадра).

## 3DNow!

Конечно же, в K6-III полностью поддерживается технология 3DNow!, заметно повышающая производительность оптимизированных программ. На сайте AMD (http://www.amd.com) приводится список из 53 приложений, оптимизированных для исполнения на процессорах с поддержкой технологии 3DNow!. Среди них – 35 игр основных производителей: «Testdrive5» от Accolade, «Sin» от Activision, «Raven of Darkness» от Chaotic Games, «Trespasser» от DreamWorks Interactive, «Unreal» от Epic MegaGames, «Actua Soccer 3» от Gremlin Interactive, «Blood II: The Chosen» от GT Interactive, «QuakeII» от id Software, «Battlecruiser 3020AD» от Interplay, «Descent-Silent Threat» от Interplay/Volition, «Baseball 3D» от Microsoft, «Incoming» от Rage, «Viper Racing» от Sierra, «Team Apache» от Simis, «Iron Strategy» российской компании «Никита», другие игры, три трехмерных «движка», приложения для кодирования и декодирования MPEG и MP3-файлов, проигрыватели DVD, а также система распознавания речи IBM Via-Voice 98.

Драйверы видеоплат с поддержкой инструкций 3DNow! выпустили 3Dfx Interactive для Voodoo2 и Banshee, ATI Technologies, Inc. для Rage PRO и LT PRO, Diamond Multimedia для Monster 3D II, Matrox для G100 и G200, nVidia для Riva 128/ZX, S3 для Savage3D, готовит драйверы и Trident.

Microsoft поддерживает инструкции 3DNow! в API DirectX, начиная с версии 6.0, вышедшей летом прошлого года. Silicon Graphics также поддерживает 3DNow! в своем API OpenGL.

## ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

Процессор K6-III имеет лишь одно принципиальное отличие от K6-2 – быстродействующую кэш-память второго уровня на кристалле. Более никаких принципиальных изменений в нем не появилось. Поэтому следовало ожидать, что K6-III унаследует все преимущества и недостатки своего предшественника при общем повышении производительности. Это подтверждают данные самой AMD и тесты, проведенные Томасом Пабстом (http://www.tomshardware.com): в Windows 98 K6-III 450 МГц оказался самым быстрым процессором для офиса, обойдя в тесте Business Winstone 99 даже Pentium III 500 МГц. Однако в других тестах, требующих вычислений с плавающей точкой, проявляется основной недостаток процессоров семейства K6 – слабый (по сравнению с Intel P6) арифметический сопроцессор. И в тестах, связанных с его использованием, K6-III отстает не только от Pentium II и Pentium III, но даже от старших моделей Celeron. Частично исправить положение в некоторых играх и мультимедиа-приложениях удается, если программа и драйвер видеоплаты используют инструкции 3DNow!, тогда показатели производительности K6-III улучшаются, отставая, тем не менее, от показателей соответствующих моделей процессоров от Intel.

## ПРИМЕНЕНИЕ

Как и ранее, основной козырь процессоров семейства K6 – возможность модернизации ранее купленных компьютеров. Все семейство K6 совместимо с большинством материнских плат на основе Socket 7. Как и ранее, следует убедиться, что материнская плата может обеспечить необходимое напряжение питания ядра процессора (2,2 В для K6-2 и 2,4 В для K6-III) и записать новую, поддерживающую соответствующий процессор версию BIOS. Для самых мощных процессоров следует проверить, способен ли стабилизатор напряжения на материнской плате обеспечить необходимый ток нагрузки, который составляет 14-15 А. Кстати, та же проблема есть и у Pentium III 500 МГц, потребляющего почти 20 А. Разумеется, все возможности архитектуры Super7, такие, например, как поддержка 100 Мгц системной шины и шины AGP, 100 МГц памяти SDRAM, шины USB, интерфейса IDE Ultra DMA, ACPI и PC 98 можно получить только с современной системной платой. Список материнских плат, поддерживающих процессоры семейства K6, можно найти на сайте AMD. В конце марта в нем было 9 моделей на чипсетах VIA MVP3 и ALi Aladdin 5, поддерживающих K6-III 400 МГц, из них поддержку K6-III 450 МГц обеспечивали две – Asus P5A-VM и Gigabyte GA-5AX, обе на ALi Aladdin 5. Список постоянно пополняется платами, прошедшими испытания.

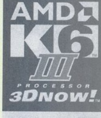
## ЦЕНЫ

К сожалению, одно из важнейших преимуществ процессоров от AMD (а именно – более высокая производительность, чем у Intel, при более низкой цене) в последнее время не действует. Оптовая цена K6-III 400 МГц (в партии 1 000 шт.) составляет 284 долл., K6-III 450 МГц – 476 долл. Розничная цена K6-III 400 МГц в Москве в конце марта составляла 330-350 долл. Это почти на 100 долл. дороже Pentium II 400 и на 100–150 долл. дешевле Pentium III 450. Celeron 400 МГц стоит около 150 долл. Стоимость материнских плат Super7 и Slot 1 близка, некоторые неплохие платы для Socket 370 даже дешевле, чем платы Super7. Выводы делайте сами, замечу лишь, что если во всем мире AMD довольно успешно конкурирует с Intel на рынке недорогих компьютеров, где, по последним сообщениям, отвоевала у Intel значительную долю рынка, то в нашей стране странная, если не сказать больше, ценовая политика продавцов оставляет мало шансов для достижения сколько-нибудь реального успеха. Золотые деньки AMD DX4-100 и 5x86-133 ушли, похоже, навсегда. Возможно, тому виной и отсутствие полноценного представительства фирмы в России. С другой стороны, AMD и так не справляется с заказами, а российский рынок для нее, видимо, не самый приоритетный.

Следующий, весьма перспективный процессор от AMD, K7, о котором написано уже очень много, выйдет в свет в июне. Возможно, к тому времени что-то изменится. Очередное снижение цен Intel и AMD наметили на середину апреля.

*По материалам AMD.*









| Характеристики процессора | Влияние на производительность | AMD-K6-III с техн. 3DNow! | Pentium III |
|---|---|---|---|
| **Технология производства** | | 0,25 | 0,25 |
| **Площадь кристалла, мм2** | Меньший размер кристалла снижает производственные затраты, повышает выход изделий | 118 | 140 |
| **Рабочая частота процессора** | Тактовая частота оказывает определяющее влияние на скорость работы процессора | 400, 450 | 450, 500 |
| **Внутренний кэш** | Наличие внутреннего (на кристалле) кэша позволяет заметно повысить производительность | 320 Кб | 32 Кб |
| **Кэш-память второго уровня** | Значительно повышает производительность процессора | 256 Кб (на частоте процессора) | 512 Кб (частота процессора/2) |
| **Кэш-память третьего уровня** | Позволяет несколько повысить производительность системы | Да, до 2 Мб | Нет |
| **Частота системной шины/ внешняя частота процессора** | Определяет скорость обмена данными между процессором и системой | 100 МГц | 100 МГц |
| **Потоковые операции с плавающей точкой** | Ускорение операций трехмерной графики и мультимедиа | Да, 3DNow! technology | Да, Streaming SIMD Extensions |

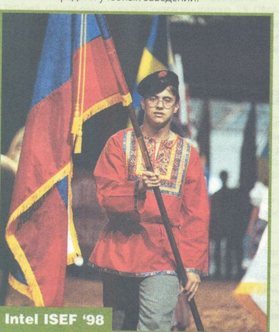



13–14 марта 1999 г. в Московском инженерно-физическом институте (МИФИ) были подведены результаты регионального конкурса «Юниор-99», организованного в рамках Всемирного смотра научного и инженерного творчества юных Intel ISEF-99. По итогам конкурса, четверо российских школьников – учащийся 9-го класса московского лицея № 2 Сергей Тищенко, 11-классник из столичного лицея № 1303 Елисей Ягодкин и его сверстники из лицея № 1533 (г. Москва) Никита Налютин и Артем Конев – получили право участвовать в финальной части Intel ISEF-99, которая состоится 2–8 мая с. г. в американском городе Филадельфия (штат Пенсильвания).

Всемирные смотры научного и инженерного творчества школьников проводятся ежегодно, начиная с 1950 г., и носят характер научной конференции, организуемой по всем правилам подобных мероприятий для взрослых. С 1997 г. генеральным спонсором этого самого престижного и широкомасштабного соревнования для старшеклассников является крупнейший в мире производитель микропроцессоров – корпорация Intel.

В прошлом году представительство Intel в странах СНГ и Балтии впервые организовало отборочный конкурс на право участвовать в Intel ISEF и России.

В этом соревновании, получившем название «Юниор-98», приняли участие 190 представителей 30 школ Москвы, Подмосковья, Екатеринбурга, Твери, а также Барановичей (Белоруссия). Затем победители конкурса были командированы в США, где один из них – Алексей Ерошин – удостоился второй премии по секции «Математика» и аналогичной награды Американского математического общества, а его сверстники Михаил Кострюков, Антон Мясников и Олег Ищенко были отмечены специальным призом Института инженеров по электротехнике и радиоэлектронике США (IEEE) по секции «Информатика». Участие местных школьников в Intel ISEF стало возможным благодаря корпоративной академической программе, которую представительство Intel в странах СНГ и Балтии осуществляет с 1997 года. С тех пор к ней подключился ряд ведущих вузов России, Украины и Белоруссии, а также несколько средних учебных заведений.


Intel ISEF '98

По сравнению с предыдущим, конкурс «Юниор-99» носил значительно более представительный характер. На сей раз в нем участвовали учащиеся 124 школ из 47 городов (от Сахалина до Бреста!) России, Украины, Белоруссии и Молдовы, представившие около 350 работ по пяти секциям: математике, физике, информатике, наукам о Земле и космосе, а также наукам об окружающей среде – химии, биологии, экологии. Жюри, в состав которого вошли профессора, преподаватели и научные сотрудники МГУ им. Ломоносова, МИФИ, МГТУ им. Баумана, а также представители Министерства образования РФ, и определило абсолютных победителей.

Лучшие работы, представленные на конкурс «Юниор-99», будут опубликованы на российском Web-сервере Intel и, таким образом, станут первыми научными публикациями юных ученых.

Информация о конкурсе ISEF доступна в Internet по адресу: http://www.sciserv.org, а также на российском Web-сервере фирмы Intel: http://www.intel.ru.

***

Процессор Intel Celeron с тактовой частотой 433 МГц, представленный 22 марта 1999 г. корпорацией Intel, стал самым быстродействующим в линейке процессоров Intel для ПК начального уровня. «Сроки подготовки этого процессора к выпуску стали самыми сжатыми за всю историю Intel. Мы намерены поддерживать напряженный график разработки данной категории процессоров, при непрерывном расширении их возможностей, с тем, чтобы обеспечить неуклонный рост соотношения «цена/производительность» опережающими темпами», – отметил Пол Отеллини (Paul Otellini), исполнительный вице-президент корпорации и генеральный менеджер группы по разработке компьютерных средств делового применения на базе архитектуры Intel.




Процессор Intel Celeron с тактовой частотой 433 МГц пополнил широкий ассортимент компьютерной продукции – процессоров, наборов микросхем, системных плат и других средств, намеченных Intel к выпуску в 1999 году.

В настоящее время процессоры Intel Celeron выпускаются с тактовой частотой 433, 400, 366 и 333 МГц (все модификации включают в себя встроенную в процессорное ядро кэш-память емкостью 128 Кб). Процессор Intel Celeron на 433 МГц поставляется партиями от 1 000 единиц по цене 169 долл. США (в корпусе типа PPGA для Socket 370) или 177 долл. США (в корпусе типа SEPP для Slot 1). Выход процессора Celeron с тактовой частотой 466 МГц намечен на следующий квартал.

***

Intel открыла в Интернет новый сайт, посвященный новейшему процессору Intel Pentium III, на котором планирует рассказывать о его новых возможностях,

Новости подготовил А. Савченко

демонстрировать новые приложения, использующие эти возможности. Адрес сайта – http://www.intelweboutfitter.com/

***

Представительство Microsoft в СНГ объявило о старте новых маркетинговых программ, предлагающих комплекс дополнительных льгот для покупателей сетевой операционной системы Microsoft Windows NT 4.0. Данный комплекс программ включает:

– программу ПрезеNT, по условиям которой каждый, купивший коробку Windows NT Server 4.0 с 1 марта по 31 мая 1999 года, получает скидку в размере 150 долларов США на любой учебный курс по Windows NT или другим серверным продуктам Microsoft (предлагаемый в сертифицированных учебных центрах Microsoft) или возможность получить премию в размере, эквивалентном 100 долларам США;

– программу Миграция'99, участники которой смогут бесплатно получить право на использование новейшей сетевой операционной системы Microsoft Windows 2000 Server после ее выхода;

– программу Двойной ИнструмеNT – совместное с партнерами предложение новой модели настольного компьютера «двойного назначения»: предустановленные Windows NT Server 4.0 и офисные приложения позволят использовать компьютер одновременно в качестве рабочей станции и сервера – предложение, сберегающее средства при создании информационных систем малых и средних организаций;

– программу ГраNT – бесплатное обучение на сертифицированных курсах по Windows NT для покупателей серверов с предустановленной операционной системой Windows NT Server 4.0.

«Основной акцент в новом блоке программ сделан на возможности бесплатного или льготного обучения технических специалистов по серверным продуктам Microsoft. Таким образом, мы стремимся приблизиться к ситуации, когда, приобретая Windows NT Server, организация фактически получает не только сам продукт, но и возможность обучения своего администратора, – сказал менеджер по маркетингу представительства Microsoft Гамид Костоев. – Кроме того, не стоит забывать, что клиенты, установившие сегодня в своих организациях Windows NT Server 4.0, смогут при минимальных затратах совершить переход к новейшей операционной системе Windows 2000 Server, выход которой ожидается во второй половине этого года. Этот фактор, с нашей точки зрения, также способен повысить ценность наших маркетинговых предложений в глазах заказчиков».

Более подробная информация об условиях участия в перечисленных программах доступна на сайте Microsoft по адресам www.microsoft.com/rus/instrument/; www.microsoft.com/rus/present/; www.microsoft.com/rus/grant/. Координаты Инфоцентра Microsoft: тел. (095) 916-7171; адрес электронной почты: russia@microsoft.com

***

Поздним вечером 31 марта, когда этот номер журнала был практически готов к отправке в типографию, в редакцию пришло срочное сообщение. По заказу ведущей российской компании-дистрибьютора корпорация, крупнейший в мире производитель полупроводников, выпустит ограниченную, эксклюзивную партию микропроцессоров P III с тактовой частотой 600 МГц. Такого повышения характеристик удалось добиться в результате неожиданных успехов в освоении новейшей технологии производства, к которым привело использование сверхсекретных ранее технологий, применявшихся в отечественной оборонной промышленности. Именно эти технологии применяются при изготовлении систем управления зенитных ракет, способных сбивать любые, в том числе «невидимые», самолеты и спутники-шпионы любого вероятного противника.

Процессор будет иметь корпус цвета бордо и позолоченный радиатор в форме веера с подвижными «пальчиками», значительно улучшающий теплоотвод. Все внутренние детали – теплоотводящая подложка, межсоединения, внутренние проводники и контакты для повышения надежности и быстродействия будут изготовлены из золота чистоты 99,9999 %. Охлаждающий вентилятор при перегреве увеличивает скорость вращения, одновременно проигрывая мелодию, которая программируется по заказу покупателя. Каждый экземпляр процессора будет иметь индивидуальный номер – от o000oo77 до o999oo77. Разумеется, этот номер будет прошит и внутри процессора, но для его считывания потребуется специальная утилита, которая будет требовать для регистрации номер кредитной карточки и индивидуальный номер налогоплательщика. Кроме того, на корпусе каждого экземпляра будет личный автограф президента фирмы-производителя, нанесенный специальными термостойкими несмываемыми чернилами. Чернила имеют специальный состав, обеспечивающий проникновение красящего состава в глубокие слои пластмассового корпуса, что делает практически невозможным их удаление и изменение маркировки. На корпус нанесена также голографическая защитная сетка с напылением из редкоземельных металлов, имеющая рисунок, индивидуальный для каждого экземпляра. Над ее нанесением будут работать лучшие граверы Гознака. В целях защиты от хищения процессор оборудуется радиопоисковой системой, совмещенной с приемопередатчиком спутниковой системы определения координат GPS. Процессор поставляется в индивидуальной упаковке – футляре из ценных пород дерева с монограммой владельца. Паспорт печатается на рисовой бумаге, изготовленной вручную лучшими мастерами Китая. Сертификат подлинности, сразу помещенный в изящную рамку для того, чтобы его можно было поставить на стол или повесить на стену, напечатан на золотой фольге, в толще которой размещены защитные алюминиевые нити. Установку процессора в компьютер может производить только специалист, прошедший обучение на фирме-изготовителе. При сертифицированной установке на процессор дается пожизненная для владельца гарантия. В стоимость включена страховка Ллойда от сбоя электропитания, похищения и стихийных бедствий, вплоть до попадания метеорита, на весь срок службы. Цена и условия поставки не разглашаются, но известно, что почти вся партия уже распродана по предварительным индивидуальным заказам. Представитель фирмы-дистрибьютора сообщил, что первый экземпляр процессора будет безвозмездно передан в российский музей вычислительной техники.

***

Другой крупный производитель микропроцессоров, очевидно, не желая отставать, также запланировал выпуск специальной версии своего чипа. Процессор К 3-62 777, где последние цифры – максимальная тактовая частота в МГц, будет изготавливаться в корпусе увеличенного размера из стекла зеленого цвета. В верхней части корпус имеет форму линзы, что позволит покупателю видеть внутреннее устройство процессора и наблюдать за процессом вычислений. Крупнейшее достижение разработчиков состоит в том, что про-

цессору не требуется внешний источник энергии, ток будет вырабатывать встроенный в корпус топливный элемент, который нужно два раза в день заправлять любым алкоголем – от пива до медицинского спирта. Улучшенное охлаждение обеспечивается за счет испарения отработанного топлива.

Подключение внешних потребителей осуществляется через двухрядный разъем, размещенный в верхней части картриджа. Контакты разъема позолочены для того, чтобы обеспечить коррозионную устойчивость от паров спирта. Фирма дает гарантию от сквозной коррозии на десять лет или 5 000 литров топливной смеси.

Естественно, производительность процессора попадает в зависимость от качества алкогольного напитка и содержания в нем вредных примесей, которые могут даже отравить элемент, что приведет к сбоям в работе и потере данных в регистрах, число которых в данном процессоре увеличено в два раза по сравнению с предыдущей моделью. Пара регистров обрабатывает одновременно одну и ту же информацию. Это сделано для повышения надежности и снижения вероятности катастрофических сбоев, которые возможны в результате употребления спиртных напитков низкого качества. Для того чтобы последствия таких злоупотреблений были не слишком губительны, производитель рекомендует использование одноименного с его изделием напитка, в том числе одновременно как пользователем, так и процессором. Специальная партия «777» будет выпущена южными виноделами по заказу фирмы. В случае особо тяжелых последствий компания принимает свои процессоры для проведения профилактики в заводских условиях в течение месяца. Фирма гарантирует, что ее процессоры будут продаваться по цене значительно меньшей, чем сравнимые по производительности процессоры, произведенные ее основным конкурентом.

Специальная версия 777 будет продаваться в специализированных отделах магазинов, в количестве не более двух штук в одни руки. Эти условия фирма установила, предвидя ажиотажный спрос на свое изделие, так как многие уже с нетерпением ожидают появления процессора в продаже. Редакция будет с нетерпением ждать появления новейших процессоров в России и обязательно расскажет вам, дорогие читатели, о подробностях их устройства и результатах сравнительных испытаний.

***

И еще одно сообщение.

Фирма, крупнейший разработчик и изготовитель средств мультимедиа, готовит к выпуску новейший DVD-привод, в который встроена не только выдвижная подставка для кофе, но и кофеварка, готовящая кофе по старинным и современным рецептам, в том числе – «эспрессо» и «капучино».

Кроме того, благодаря использованию складных стаканчиков, в привод удалось встроить и машинку для мытья посуды. Уже готовы драйверы и программа управления для большинства операционных систем: Windows 95/98 и 2000, Windows NT, Linux и даже Mac OS X. Привод имеет инфракрасный пульт дистанционного управления. Фирма-производитель создает в Интернет специальный сервер, с которого привод сможет автоматически загрузить новые рецепты ароматных напитков и новые драйверы. О планах использовать революционное устройство в своих компьютерах уже сообщили ведущие мировые и российские производители.

Олег Горшков, crazy_diamonds@mindless.com

# ЛУЧШЕЕ В ИНТЕРНЕТ

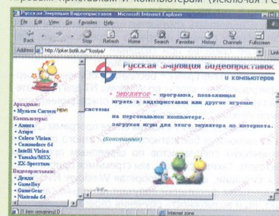
## ИГРЫ

**http://www.gamerscorridor.com/rpg/**

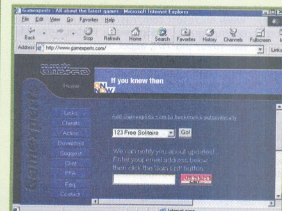
Сайт The RPG Kingdome («Королевство RPG») содержит немало информации, интересной для фанатов игр этого популярного жанра. А именно: обзоры свежайших RPG (как обычных, так и чисто сетевых), MUD'ов, патчи, прохождения, полезные советы, а также ссылки на лучшие RPG-ресурсы «Всемирной Паутины». На сайте можно найти и довольно обширные архивы игр, а также утилит и миди-файлов. Словом, любители ролевых игрушек со всего мира уже давно стали постоянными гостями «Королевства RPG», сделав его одним из самых посещаемых игровых серверов.

**http://emulation.da.ru**

Любопытный сайт, посвященный всевозможным игровым приставкам и компьютерам (исключая PC).

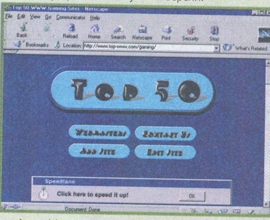



Особенно много места уделено популярным некогда компьютерам «Амига» и «Commodore 64», а также приставкам Sega, Dendy и Sony. Главное достоинство сайта – здесь можно скачать и установить на свой компьютер эмуляторы, позволяющие играть в приставочные и «амиговские» игрушки на ПК! Сами игры, занимающие крайне немного места, можно взять либо тут же, либо на одном из предложенных сайтов. Словом, если хотите «поностальгировать» за игрой в какой-нибудь Monty Mole или Green Beret образца 1984 года, то вам определенно сюда.



**http://www.gamexperts.com**

«Игровые эксперты» – один из самых рейтинговых сетевых журналов для игроманов, по данным сервера Hitbox (www.hitbox.com). Ежедневно здесь можно почитать новости от изготовителей и разработчиков игрового software, обзоры новинок, интервью с известными персонажами и прогнозы на новые проекты, а также принять участие в конкурсе (в котором еженедельно разыгрываются довольно крупные суммы). Но помните: для корректной работы этого сайта понадобится браузер как минимум 4-й версии.




**http://www.top-www.com/gaming/**

Зайдя на страницы «50 лучших игровых сайтов», можно легко выяснить, какой сайт, связанный с компьютерными играми, является в данный момент самым посещаемым. Как правило, первое место здесь занимают почему-то не PC-шные страницы, а сайты, посвященные играм для PlayStation и иже с ними. Впрочем, в целом в ТОП-50 сайтов по PC-играм, конечно, гораздо больше. Если вы доверяете рейтингам и хотите не тратить время на скучные и неинтересные сайты, добро пожаловать сюда.

## МУЗЫКА

**http://www.davidbowie.com**

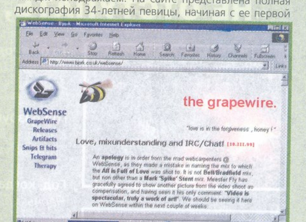
Культовый британский рокер Дэвид Боуи обзавелся собственным веб-сайтом одним из первых. К Интернету Боуи, которого еще частенько называют за его экстраординарность «пришельцем» и «человеком со звезды», относится более чем положительно и частенько проводит в Сети время. Многочисленные поклонники Боуи найдут здесь его подробную биографию, полный перечень альбомов маэстро, песни в Real Audio, лирику, видеоклипы и многое другое.

**http://www.laertsky.com**

Как и Дэвид Боуи, Александр Лаэртский – тоже своеобразный классик. Правда, не мировой поп-музыки, а современной русской фольклорной песни. Хотя стихотворные сборники Александра ходят в Fido и Internet уже добрых 5 лет, собственным сайтом Лаэртский обзавелся лишь пару месяцев назад. И теперь с упоением общается с армией любителей своего неординарного творчества по Сети. Помимо прочего на сайте доступна библиотека книг певца, галерея его акварелей и полная дискография русского поэта и исполнителя.

**http://www.bjork.co.uk**

Несколько лет назад исландская певица Бьорк покинула свою группу Sugarcubes, самую известную команду этой северной страны, и начала сольную карьеру. И не прогадала: за пару лет Бьорк стала своеобразным символом современной альтернативной музыки. Ее чарующий хриплый голос не спутаешь с другим, а ее имидж неподражаем. На сайте представлена полная дискография 34-летней певицы, начиная с ее первой



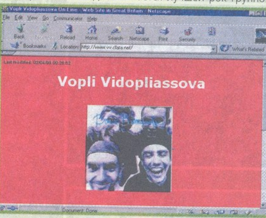

пластинки, записанной Бьорк в нежном возрасте 20 с лишним лет назад. В Real Audio можно послушать лучшие песни Бьорк с трёх альбомов, а также посмотреть фрагменты ее видеоклипов.

**http://www.rammstein.com**

Группа Rammstein стала первой немецкой группой, поющей на родном языке и получившей признание во всем мире. Невероятно, но факт: все земляки «Рамштейна» предпочитают петь по-английски. А парни из Rammstein, сломав эту традицию и запев на не слишком-то приятном для ушей немецком, стали настоящим открытием прошлого года и флагманом современной тяжелой музыки. Официальный сайт группы вполне соответствует тематике их песен: здесь довольно мрачно и печально. Ознакомившись с творчеством группы и с ее биографией, можно почитать тексты песен Rammstein. И не беда, если не знаете немецкого: лирика переведена на английский.

**http://www.vv.clara.net**

Коллектив «Вопли Вiдоплясова» под руководством гарного хлопця Олега Скрипки начинал еще в советское время, а сегодня считается лучшей рок-группой

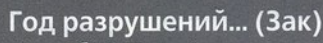



независимой Украины. Хотя поют «Вопли» по-украински, их творчество пользуется неизменным успехом и в России, и даже в ряде европейских стран. Ну а вебсайт «Воплей» вообще имеет место быть в Британии, где фанаты хорошей музыки также еще не перевелись. Сделан сайт по-западному добросовестно: красивый дизайн и море информации об ансамбле. Между прочим, сайт на русском языке.

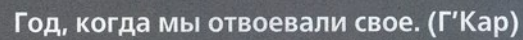
# ЧЕТВЁРТЫЙ СЕЗОН – «НЕ ОТСТУПАТЬ, НЕ СДАВАТЬСЯ»



**То был год огня... (Ленньер)**
*Корабль Теней разрушает купол на Ганимеде («Вести с Земли»)*



**Год разрушений... (Зак)**
*Корабль Теней уничтожает нарнский крейсер («Долгая битва в сумерках»)*



**Год, когда мы отвоевали свое. (Г'Кар)**
*Нарны убивают лорда Рифу («И камни возопят, не укрыться») «Белая звезда» уничтожает блокадные мины вокруг Загроса-7 («Дело чести»)*

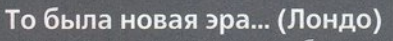
**То был год возрождения... (Лита)**
*Офицеры «Вавилона-5», впервые надевшие новую форму («Церемонии света и тьмы»)*

**Год великой печали... (Вир)**
*Нарны, помогающие службе безопасности «Вавилона», гибнут под выстрелами земных десантников, и гробы павших защитников «Вавилона-5» погребают по космическому обычаю – в пламени ближайшей звезды («Несбывшиеся надежды»)*



**Год боли... (Маркус)**
*Истекающий кровью Франклин ползет вперед («Танцы с Тенями»)*

**И год радости. (Деленн)**
*Деленн целует Шеридана в подземелье на Приме Центавра («Война без конца»)*



**То была новая эра... (Лондо)**
*Шеридан смотрит с балкона на столицу Теней на За'ха'думе («За'ха'дум»)*

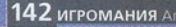
**То был конец истории. (Франклин)**
*«Белая звезда» разбивает купол над городом Теней («За'ха-'дум»)*

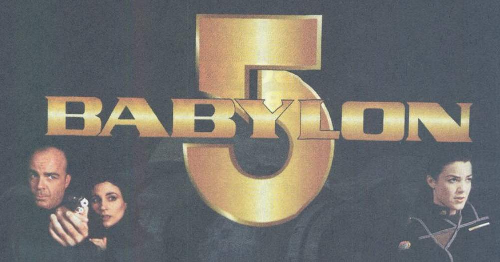


**То был год, изменивший все. (Иванова)**
*Кош-2 допрашивает Литу («Бродяга»)*

**Время действия – 2261 год. (Гарибальди)**
*«Белая звезда» уничтожает разведчик Теней («Танцы с Тенями»)*

**Место действия – «Вавилон-5». (Шеридан)**




BABYLON
5




НЕ ОТСТУПАТЬ,


НЕ СДАВАТЬСЯ

HELLO OLD

Алексей Головин

# ВСТУПЛЕНИЕ К ЧЕТВЕРТОМУ СЕЗОНУ

Начинается 2261 год, и Война с Тенями – на пороге. Древние, неодолимые враги, так долго считавшиеся умершими или сгинувшими, Тени были не более чем жуткой легендой для большинства молодых рас.

Все изменилось в 2260 году. Тени, пробудившиеся несколькими годами ранее после почти тысячелетнего сна в своем древнем обиталище на За'ха'думе, все громче и громче заявляли о своем возвращении, а их намерения становились все очевиднее: напав, выявить самых слабых и беззащитных среди молодых рас и избавиться от них, расширив тем самым возможности для развития остальных. Действуя по большей части скрытно, они стравливают младшие расы между собой, провоцируя войны и геноцид. Тени – воплощение философии, сконцентрировавшейся на вопросе «Что ты хочешь?». Их цель – не военная победа (их превосходство очевидно, а потому им это неинтересно), но доминирование их философии, Вселенная, в которой младшие расы движутся к своим целям, не слишком заботясь о последствиях своих действий. В сущности, это означает всеобщий хаос, и этот хаос Тени сумели столь эффективно навязать в свое время старшим расам...

Когда остальные Древние по причинам, ведомым только им, ушли, ворлонцы остались, собираясь противостоять философии Теней. Если Тени представляют Хаос, то ворлонцы – воплощение Порядка; их конечные цели сходны с целями Теней – развитие младших, но продвигать эволюцию они намерены на свой лад, навязывая подопечным свои представления о том, что хорошо, а что плохо. Ворлонцы предпочитают спрашивать: «Кто ты?». Этот вопрос ведет в глубины самопознания и к вершинам духовности, но совершенно не способствует развитию наук или расширению владений.

К сожалению, борьба двух философий теперь ведется уже не между Древними, но между младшими народами, превратившимися из подопечных в орудия своих наставников.

Земное Содружество со столицей в Женеве возглавляет президент Кларк. Кларк пришел к власти с помощью Теней и Пси-Корпуса, подпавшего под влияние Теней агентства, созданного для контроля за телепатами, чей талант был некогда заложен в генетический код землян ворлонцами. «Межзвездные новости», превратившиеся в мощную пропагандистскую машину, контролируют все информационные потоки, на Землю попадает только то, что гражданам знать стоит, а наружу не просачивается ничего лишнего. Политическое инакомыслие преследуется сотрудниками «Ночной стражи». Перемещениям через границы Земного Содружества препятствует режим военного положения, введенный якобы для защиты человечества от лазутчиков инопланетян, собирающихся развязать новую войну против Земли. Содружество совершенно устранилось от участия в Войне Теней; исключительная ксенофобия Кларка не позволяет ему выступить в поддержку какой-либо инопланетной расы. Ходят слухи о некоем движении сопротивления режиму, но они остаются не более чем слухами.

До недавнего времени «Вавилон-5» был аванпостом Земного Содружества, построенным с помощью нескольких инопланетных правительств. Капитан Шеридан в середине 2260 года объявил о выходе «Вавилона-5» из состава Земного Содружества в знак протеста против тоталитарной политики Кларка и его преступных приказов. Продолжая работать как коммерческий центр и перевалочная база для множества рас, «Вавилон-5» сумел сохранить свою автономию от Земли, хотя эта автономия оторвала членов команды станции от их семей и они не могут теперь вернуться домой. С началом открытой войны против Теней станция стала штабом военных операций, местом сбора для всех противников Теней: созданной с подачи ворлонцев Армии Света.

Рейнджеры – ядро Армии Света. Состоявшие сначала только из людей и минбарцев, отряды рейнджеров были созданы для сбора информации и проведения тайных операций против Теней. Армия Света включает теперь нарнов, минбарцев, ряд младших рас, а также всех тех, кто считает необходимым остановить Теней любой ценой. Формально они – союзники ворлонцев, но фактически ворлонцы только содействовали формированию Армии и предоставили некоторые свои технологические достижения, использованные в конструкции основы флота Армии – «Белых звездах».

Древняя, высокодуховная раса минбарцев тысячу лет назад принимала участие в войне с Тенями на стороне ворлонцев и с тех пор всецело доверяет Ворлону. После недавнего раскола в их политическом руководстве минбарцы оказались разделены. Касты Жрецов и Мастеров поддерживают Армию Света, но надменная Каста Воинов отказалась сотрудничать с «подчиненными» расами, заявив, что дела чужаков ее не касаются.

Очень немногие земляне и минбарцы знают о том, что истории Земли и Минбара тесно связаны: человек, Синклер, первый командир «Вавилона-5», отправился в прошлое, во времена предыдущей войны с Тенями, доставил новый штаб, «Вавилон-4», минбарцам и стал их великим духовным лидером, основателем современного минбарского общества и величайшим пророком благодаря своему знанию будущего. Его наследие во времена войны Минбара с Землей стало причиной нарушения незыблемого на протяжении столетий единства минбарцев. Начавшийся с внезапной капитуляции перед землянами раскол расширялся, события последних лет (изгнание Деленн из Серого Совета, нарушение законов Валена, главенство в Совете Касты Воинов, и, наконец, роспуск Совета) разрушили равновесие в минбарском обществе, создали опасный вакуум власти, который кто-нибудь обязательно постарается заполнить.

Центаврианская Республика, до недавнего времени угасающая империя, заключив через группу влиятельных аристократов союз с Тенями, встала на путь возрождения военного и политического могущества. Та же группировка, возглавлявшаяся лордом Рифой, после смерти императора Турхана посадила на трон Центавра его племянника Картажье, рассчитывая, что он будет послушно исполнять указания тех, кто привел его к власти. Однако борьба за влияние при дворе привела лорда Рифу к открытому столкновению с его бывшим союзником, Лондо Моллари, и этот конфликт завершился смертью Рифы. Но времена «старой доброй Республики», кажется, безвозвратно ушли, появление при дворе старых знакомых Лондо все изменило, и о новом императоре при дворе ходят жуткие слухи. Остается только гадать, куда при поддержке Теней заведет Центавр этот правитель.

Еще одна крупная держава, Режим Нарна, стала одной из жертв экспансии центавриан, особенно униженной потому, что нарны уже более столетия – объект



особой ненависти центавриан. Подчиняющиеся бывшему послу Г'Кару, получившему политическое убежище на «Вавилоне-5», нарны работают в службе безопасности станции и служат в пехоте Армии Света. Самому Г'Кару было видение древнего пророка, указавшее путь к освобождению его народа, – через самопожертвование во имя общего блага. Открывшееся ему из слов пророка Г'Кар попытался изложить в своей Книге, которая, неожиданно даже для него самого, сделала его духовным вождем нации.

**Екатерина Воронина**

# ПРОЩАЙ, «ЭСКАЛИБУР»?




Красавец-корабль с уникальными возможностями и прекрасно подобранной командой. Суровый и сдержанный капитан Гидеон, чье прошлое окутано покровом тайны (по словам Стражинского, в судьбе этого человека можно найти определенные параллели с историей библейского Гедеона). Мистически-загадочный техномаг Гален, необыкновенно могущественный с одной стороны и столь же уязвимый с другой, – живое напоминание о Мерлине и Гэндальфе. Экзотичная и эксцентричная Дурина Нафил, мечтающая отомстить тем, кто уничтожил ее народ. Джон Мэтсон, старший помощник и телепат, чью судьбу кардинально изменила Война с телепатами. Представитель «Межпланетных экспедиций» Макс Эйлерсон, лингвист и археолог, сразу вызывающий отрицательные эмоции...

И вот все они отправляются на поиски лекарства, способного исцелить Землю, избавить от страшного вируса, который выпустили в ее атмосферу. Все они становятся единственной надеждой человечества, ибо, если их миссия потерпит неудачу, через пять лет все живое на Земле погибнет.

***JMS:*** *И как рыцари Круглого стола отравились на поиски Грааля, исцелением для истерзанной земли, так и «Эскалибур» полетел за лекарством для измученной планеты. И как Эскалибур короля Артура принес надежду и изменил мир вокруг, так и этот «Эскалибур» станет маяком надежды, но произойдет это не так, как планировала его команда. Она изменит мир вокруг себя... и в ответ мир изменит ее.*

Однако, скорее всего, нам с вами, дорогие читатели, не суждено стать свидетелями этой захватывающей истории, которая, мы убеждены, по масштабу событий, закрученности сюжета, драматическому накалу не уступит «Вавилону-5». Зрителям TNT повезло больше – они смогут увидеть хотя бы первые тринадцать эпизодов этого нового творения Стражинского. Бесконечно жаль, что концовка столь прекрасно начавшегося проекта оказалась настолько трагичной.

Но обо всем по порядку. Съемки «Крестового похода» начались в первых числах августа 1998 года. К этому моменту в сети почти не было точной информации ни о главных действующих лицах, ни об актерах, которые исполняют главные роли, – эти сведения появились с изрядным запозданием. Вскоре после начала съемок Babylonian Productions сообщила о заключении беспрецедентного соглашения с Обществом друзей Лаборатории реактивного движения (JPL), одной из программ NASA. В соответствии с этим соглашением JPL выразила готовность давать научные консультации и рекомендации создателям сериала. Подобное соглашение – совершенно уникальное явление в мире телевидения, и продюсеры «Крестового похода» были чрезвычайно горды сотрудничеством с JPL.

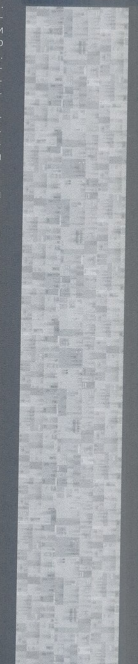
Так что все шло просто прекрасно, пока совершенно неожиданно для большинства поклонников не разразился скандал, связанный с TNT. В сети ходило множество слухов, но практически вся эта информация так и осталась неподтвержденной ни продюсерами, ни TNT, поэтому мы приведем только то, что сказал сам Стражинский (более подробно об этом можно узнать из статьи «Слухи, сделки и обманы», «Игромания», № 11 (14)). После завершения съемок пяти первых эпизодов сериала возник некий «меморандум» TNT, в котором излагались моменты, вызвавшие недовольство у компании, в результате чего съемки сериала были приостановлены на месяц (возобновились они 19 октября). Результатом этого перерыва явились новая форма команды корабля, несколько построенных декораций и изменение порядка показа эпизодов (по требованию TNT был написан сценарий «нового первого» эпизода). В сети утверждалось, что TNT настаивала на более «сексуальной» форме, однако в итоге, по словам Стражинского, форма стала менее облегающей и более похожей на обычные комбинезоны.

Все успокоилось, но возникла новая проблема – график показа сериала по TNT. Суть ее сводилась к тому, что Babylonian Productions просто физически не успевала подготовить к началу января этот самый «новый первый» эпизод. Поэтому было принято решение о переносе даты премьеры, хотя точные сроки не были определены из-за конфликта в NBA (TNT показывает игры плей-офф NBA). Поклонники расстроились, что им, возможно, придется ждать до июня, но не стали возмущаться, понимая сложность ситуации. Периодически возникали краткие сообщения о съемках эпизодов сериала, слухи о том, кто из актеров «Вавилона-5» может принять в них участие, но в целом в сети воцарилось затишье.

В декабре на уже упоминавшемся нами в прошлых публикациях сайте Ain't It Cool News («Ну разве это не крутая новость») появилась большая рецензия на первый законченный эпизод сериала «Гонки в ночи» (тот самый эпизод, который должен был стать первым в соответствии с первоначальными планами Стражинского). Рецензия была более чем хвалебная, особое внимание ее автор обратил на высочайший уровень компьютерных спецэффектов и на интересную игру актеров. По его мнению, этот эпизод прекрасно задает тон всему сериалу.

В январе появились новые сведения о съемках – стало достоверно известно, что ни Джерри Дойл (Гарибальди), ни Патрисия Толлман (Лита Александер) пока не появятся в эпизодах «Крестового похода», несмотря на различные слухи. А еще появилась информация о том, как Стражинский сумел решить проблему с новой формой – ведь он неоднократно заявлял, что уже отснятые на момент появления «меморандума» эпизоды пересниматься не будут. Более того, в соответствии с пожеланиями TNT Стражинский перенес их в середину сезона, что вызвало закономерный вопрос – как же сюжетно объяснить изменение формы персонажей?

И JMS придумал совершенно гениальный выход из этого более чем затруднительного положения. Смена формы должна произойти в эпизоде «Appearances and Other Deceits» («Приличная внешность и другие хитрости»). На «Эскалибур» прилетают два специалиста по пропаганде из правительства Земли – оно хочет улучшить имидж «Эскалибура» и его команды в глазах об-



HELLO, OLD

реченных землян. Представители правительства приходят к выводу, что форма персонала и внешний вид помещений корабля не соответствуют тому, что необходимо.

В течение последующих пяти эпизодов (которые и были отсняты еще в августе) команда корабля носит старую форму (по сюжету она становится как бы улучшенной версией уже привычной для зрителей формы) и действует в старых декорациях. А затем команде «Эскалибура» все-таки разрешают вернуться к прежней форме... Изящество и ирония подобного решения поразили всех – ведь в качестве «улучшенной» в целях пропаганды формы выступает та самая форма, которую отвергла TNT. Поклонники тут же засыпали Стражинского восторженными откликами на столь сильный и оригинальный ход, которого никто не ожидал. Казалось, что все улажено и теперь «Крестовому походу» уже не грозят никакие неприятности. Но не тут-то было.

И вот в конце января, как мы сообщили в прошлом номере «Игромании», на всех поклонников в буквальном смысле слова обрушились сенсационные сообщения о прекращении съемок «Крестового похода» в связи с отказом TNT от сериала. А уже на следующий день в сети появились разъяснения Стражинского.

***JMS:*** *Мы обнаружили, что TNT (известная в основном благодаря вестернам и историческим драмам) не слишком дружелюбно относится к научной фантастике, если говорить в терминах, реально к ней применимых; в целом научная фантастика – не совсем то, что ожидает их основная аудитория... Сейчас исследуются возможности перехода к другим каналам, настроенным более дружественно к научной фантастике.*

В начале февраля никаких новых сведений не появилось. В сети вовсю обсуждали варианты переноса «Крестового похода» на SciFi Channel или FX, но никаких заявлений от продюсеров сериала или руководителей каналов не было. Очевидно, что переговоры шли, но затягивались. Пару раз возникали слухи, что «решение будет принято на этой неделе» или что «Вавилон-5» тоже будет перенесен», но кроме этого – ничего. И вот 26 февраля наконец появилась достоверная информация. Все тот же самый сайт Ain't Cool News со ссылкой на достоверные источники сообщил, что работа над «Крестовым походом» прекращена. А на следующий день эту информацию подтвердил и сам Стражинский.

Все поклонники «Вавилона-5» в сети были в шоке, поскольку никто не ожидал столь трагического исхода. Конечно, каждый понимал, что съемки столь масштабного сериала требуют больших затрат, однако талант Стражинского, прекрасная организация работ, успех «Вавилона-5» и поддержка Warner Brothers также многое значат. Однако проект был остановлен еще даже до выхода сериала в эфир.

Из последующих сообщений Стражинского и различных комментариев постепенно проявилась довольно четкая картина. TNT не хочет иметь сериал, который не соответствует ее представлениям о том, каким он должен быть, Стражинский не хочет и не может примириться с вмешательством TNT в творческий процесс, Warner Brothers хотят продолжать работу над «Крестовым походом», но не могут платить за съемки и не могут тратить деньги просто так, чтобы удержать актеров и съемочную группу, если съемки не ведутся. По контракту актеры будут обязаны вернуться для съемок сериала, если они вдруг возобновятся, но на данный момент они могут искать себе другую работу. Поскольку срок действия контрактов заканчивается где-то в июле, то возможность возобновления работы над «Крестовым походом» становится просто иллюзорной. Сам Стражинский более чем твердо решил отвлечься от всех этих проблем и занялся другими проектами. Один из них – сценарий нефантастического телефильма для одного из ведущих каналов. В пресс-релизе Netter Digital Entertainment, компании, которая создавала спецэффекты для «Крестового похода», говорится о том, что решение TNT об отказе от «Крестового похода» повлияет на финансовые показатели компании, однако Netter Digital имеет прекрасные перспективы и с радостью приступит к работе над новыми проектами. В общем, из общего тона комментариев можно сделать вывод, что практически никто из создателей сериала не верит в возобновление работы над ним. Как и в съемки новых фильмов по мотивам «Вавилона-5» – договор с TNT был подписан на четыре фильма («В начале», «Третье пространство», «Река душ» и «К оружию!»), и маловероятно, что у TNT возникнет желание снимать новые фильмы.

Единственное, чем мы можем порадовать поклонников, – первые уже отснятые тринадцать эпизодов «Крестового похода», работа над которыми будет вскоре завершена, все-таки выйдут в эфир, их показ на TNT начнется 9 июня. Судя по отзывам критиков, это очень качественные эпизоды, они должны понравиться зрителям. В одном из сообщений Стражинского даже промелькнула мысль, что если рейтинги показа будут впечатляющими, Warner Brothers примет решение о возможности съемок второго сезона «Крестового похода»... В общем, будем ждать и надеяться. Ведь, как сказал когда-то Лориен, надежда – это все, что у нас есть.

---

***Екатерина Воронина***

# МИРА ФУРЛАН



Мира Фурлан родилась в Загребе – ныне этот город является столицей Хорватии. Ее родители и бабушка, благодаря которой Мира с детства учила немецкий и французский, были университетскими преподавателями. Увлекшись в старших классах английским языком, Мира собиралась стать синхронным переводчиком, однако любовь к театру, привитая в детстве матерью, привела к тому, что Мира поступила в Академию театра, кино и телевидения в Загребе. Уже на втором году учебы она стала получать небольшие роли, а к четвертому курсу снялась в главной роли в одном из югославских телесериалов. Затем Миру взяли в труппу Хорватского национального театра, где она исполнила роли во множестве классических пьес, включая шедев-

ры Шоу, Мольера, Брехта. Первая же ее роль в кино («Циклоп», 1982 год) была удостоена премии Golden Arena (высшая актерская премия в бывшей Югославии) за лучшую женскую роль второго плана.

Однако таланты Миры Фурлан не ограничивались лишь игрой – в середине 80-х годов она являлась солисткой одной небольшой группы и даже выпустила два диска. Во время работы в группе она встретила молодого очаровательного режиссера-серба Горана Гайича (Gajic), который вскоре стал ее мужем. Поскольку Гайич проходил учебу в Белграде, Мира переехала к нему, но продолжала работать в театре Загреба. За эти годы Мира стала одной из самой известных актрис своей страны, снялась во множестве фильмов и приняла участие во многих театральных постановках, за что несколько раз признавалась лучшей актрисой года, а за главную роль в фильме «Красота греха» она получила свою вторую премию Golden Arena.

В 1991 году во время распада бывшей Югославии Мира Фурлан вместе со многими иностранными актерами приняла участие в международном театральном фестивале в Белграде, после чего хорватские националисты обвинили ее в предательстве родины и развязали в прессе агрессивную кампанию против актрисы.

В начале ноября 1991 года Мира написала статью «Письмо к моим согражданам», которая была опубликована как в Белграде, так и в Загребе. Вот некоторые фрагменты ее письма:

«...Для меня принять участие в той постановке в тот момент значило защитить нашу профессию, которая не должна и не может становиться на службу каким-либо политическим или национальным идеям, которая не должна и не может иметь никаких политических или национальных границ просто потому, что это противоречит самой ее природе, ведь задача ее, пусть даже в самые сложные и тяжелые времена, – возводить мосты и искать связи. По самой своей сути это профессия, которой неведомы границы.

...Извините, у меня иная система ценностей. Для меня всегда существовали и будут существовать лишь люди, отдельные люди, и эти люди всегда будут уклоняться от обобщений любого вида, вне зависимости от обстоятельств, пусть даже самых катастрофических. К сожалению, я никогда не окажусь способной не только «ненавидеть всех сербов», но даже понять, что же это означает в действительности. Я всегда... буду протягивать руку незнакомому мне человеку на «той стороне», личности, столь же отчаявшейся и страдающей, как я сама».

В конце ноября Мира и ее муж покинули Белград и прилетели в Нью-Йорк, чтобы начать там свою новую жизнь. Им это удалось, но то, что случилось, наложило глубокий отпечаток на всю жизнь актрисы. Она сумела заинтересовать своим талантом многих – она не только снимается на телевидении и играет в театре, но даже принимает участие в записи музыкальных дисков, однако боль, которую пришлось пережить, не покинула ее до конца. И это нашло свое отражение в образе Деленн. Однажды Стражинский признался: когда Мира вошла в помещение, где актеры пробовались на роли, он сразу увидел, что это – настоящая Деленн. Впоследствии он очень многое внес в образ Деленн под влиянием личности Миры – конечно, не в связи с предложениями актрисы (Мира признается, что переубедить или уговорить Стражинского просто невозможно), а именно под влиянием трагической судьбы этой женщины.

***Фурлан:*** *Он знает многое из того, что происходило со мной и с остальными, я всегда обсуждаю с ним подобные вещи. Я бы сказала, что в том, как была создана и сыграна Деленн, нашло свое отражение очень многое из моего личного опыта, связанного с войной в Югославии. Прежде всего, это ощущение одиночества этого персонажа, чувство изгнанника. Ощущение, что ты оказался между культурами и мирами, которое я очень хорошо понимаю.*

Пробы на роль Деленн оказались первыми пробами Фурлан в США, поэтому Мира была бесконечно рада тому, что ее утвердили на роль. К тому же телевизионная научная фантастика стала для нее совершенно новым миром, который оказалось очень интересно исследовать и изучать.

***Фурлан:*** *Я непередаваемо наслаждаюсь своей работой в жанре научной фантастики. Я никогда не испытывала такого ощущения преданности и поддержки от поклонников до этой работы. Меня поражает интеллигентность поклонников и их понимание всех уровней, как текста, так и актерской игры.*

*Есть и другие особенности этого жанра. Одна из них, которую я всегда считала чрезвычайно сложной, заключается в игре лишь благодаря воображению – например, когда вы снимаетесь на «синем фоне», не имея ни малейшего представления о том, где находитесь и что в этом месте происходит... Но я полагаю, что воображение и фантазия необходимы во всех жанрах.*

*Еще один новый аспект для меня – грим. И необходимость достигать определенного уровня воздействия в своей игре, когда на ваше лицо наложено много слоев клея и резины.*

Поначалу с гримом было связано очень много проблем.

***Фурлан:*** *Когда я впервые увидела себя в зеркале после наложения грима, я начала сомневаться в правильности своего решения сниматься в этом сериале. Это было настолько ужасно, а с точки зрения людей – просто омерзительно... Знаете, время от времени нужно избавляться от своего тщеславия и работать над подобной ролью. Но это было трудно во многих отношениях, потому что мне казалось, что я теряю свою индивидуальность. Я очень рада, что они отказались от идеи этого странного персонажа-гермафродита. В какой-то момент они захотели изменить мой голос, и я подумала: «Что же останется от меня?» Но все изменилось, и роль Деленн стала совершенно иной. В некотором роде, это было упражнение в отказе от всякого тщеславия. Мне было трудно решиться на такое, но, в конце концов, благодаря развитию персонажа и всех физических и психологических изменений, которые она прошла, я бесконечно счастлива, что согласилась сыграть эту роль.*

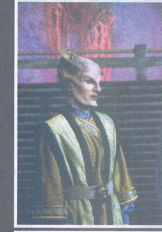
Грим Деленн отнимал у Миры около трех часов. Впоследствии она признавалась, что это было нелегким испытанием. Однако были и другие проблемы.

***Фурлан:*** *В какой-то момент у меня возникли проблемы с глазами. Они очень плохо реагировали на грим, который приходилось использовать, чтобы спрятать мои брови, потому что у Деленн нет бровей. Теперь все стало получше, но вначале у меня была довольно сильная аллергическая реакция. Я предложила Джо одну идею, на которую он не обратил внимания: чтобы Франклин сделал Деленн операцию. Джо сказал – нет, он скорее изменит грим.*

Поэтому, когда Фурлан спрашивают, что бы она изменила в образе Деленн, если бы ей представилась подобная возможность, она всегда говорит, что подарила бы ей брови. Изменение внешности Деленн после кризалиса стало настоящим подарком для Миры – правда, наложение грима не стало занимать меньше времени, но зато изрядно сократился «слой резины и клея» на лице актрисы, что позволило ей больше использовать мимику для выражения своих чувств. Однако время,











HELLO, OLD



необходимое для того, чтобы загримироваться, не тратится понапрасну.

**Фурлан:** *Время, которое я тратила на наложение грима, пошло на пользу – я постепенно проникалась тем, что должна делать. Не знаю, пользуюсь ли я каким-нибудь методом... Во многом вы становитесь тем персонажем, роль которого исполняете, но одновременно именно вы сами превращаете себя в того, кем является этот персонаж. Вы постоянно наготове – это удивительное ощущение раздвоения личности, которое вы стараетесь развить в себе.*

Фурлан часто спрашивают о том, чем она похожа на созданный ею образ Деленн.

**Фурлан:** *В каждую роль вы вкладываете большую часть себя. Думаю, чем лучше актер, тем больше его/ее в той роли, которую он играет. Так что, как мне кажется, во всех моих ролях есть связующий элемент – это я сама. Однако почему люди всегда хотят отождествить актера с их ролями? Не думаю, что стоит сравнивать реальных людей и вымышленные персонажи. Более того, это становится довольно опасно и приносит лишь разочарования тем, кто поступает так, поскольку при встрече с актером они не получают того, что ожидают. В Австралии на недавнем съезде я встретила поклонника, который после беседы сказал мне: «Я больше не поеду на съезд, потому что вы настолько отличаетесь от Деленн». И я могла лишь рассмеяться.*



Она с огромным уважением и любовь относится к своей героине.

**Фурлан:** *Я люблю сложность этого персонажа, что очень необычно для героинь многих телефильмов. У Деленн есть очень много различных штрихов. Она может быть сильной и одновременно уязвимой. Чрезвычайно воинственной, но мягкой и трогательной. Ее отличают мудрость и высочайшая духовность, но при этом она бывает очень забавной. Одним словом, это сложное существо. И я считаю эту роль удивительным подарком Джо. Как мне кажется, сложнее всего ей было преодолеть пропасть между минбарской и человеческой половинками ее души. Для того чтобы стать настоящим мостом между двумя расами, она была вынуждена вести битву внутри себя. Сыграть это было очень интересно.*



Фурлан очень довольна тем, как развиваются отношения между Деленн и Шериданом.

**Фурлан:** *Это красиво, романтично, чудесно, эмоционально, но, ко всему этому, они единомышленники. Это прекрасно!*

Одним из наиболее сложных эпизодов для Фурлан стала «Война без конца».

**Фурлан:** *Мне пришлось просмотреть несколько старых эпизодов, чтобы понять сценарий. Во время съемок мы много консультировались с Джо. Этот эпизод потребовал от нас особой концентрации.*

*Мне трудно сказать, какой эпизод является самым любимым. Этот вопрос очень часто задают мне на съездах... мы ведь сняли уже так много серий. Одна из самых лучших – я говорю о «Несбывшихся надеждах», эпизоде, получившем премию Хьюго, – настолько отличается от всего, что я делала в жизни! Но попытаться сыграть это было настолько любопытно. Для меня был очень хорош эпизод «Инквизитор»...*



*Я не стала бы делить серии на любимые и нелюбимые, но есть сцены, которые я не могу забыть. Сцена с Андреасом, Г'Каром, когда я должна сказать ему, что я знала о случившемся с нарнами, но не рассказала – это был один из тех моментов, когда все происходит органически, по наитию, незапланированно. Я думаю, что это была великолепно сыгранная сцена, которая превзошла все наши первоначальные идеи по этому поводу... В общем, Джо написал для меня просто великолепные драматические сцены на уровне величайших классических текстов. И я могу быть только признательной ему за это.*

Над «Вавилоном-5» работал целый ряд различных режиссеров. Фурлан признается, что порой актеры даже пытались «режиссировать режиссера».

**Фурлан:** *Иногда возникало ощущение, что мы больше знали о своих ролях, нежели режиссер. И это вполне логично – режиссеры приходят и уходят, а мы остаемся. У нас были режиссеры, которые даже не знали, как произносятся названия рас, что было довольно неприятно.*

Особо Фурлан выделяет Майка Вейяра.

**Фурлан:** *Я очень любила работать с Майком Вейяром. Он очень добрый и мягкий человек, который прекрасно знает, что делает. Еще мне нравилось работать с Джесусом Тревино.*

Однако во многом Фурлан права: ведь, когда сценарии настолько детально проработаны, роль режиссера становится не слишком важна, и на первый план выходят взаимопонимание и сыгранность актеров.

**Фурлан:** *Мне нравится работать с Брюсом (Шеридан). Он прекрасный актер. У нас было так много волшебных моментов, которые происходят очень редко. Этого удается добиться далеко не со всеми актерами, потому что они не способны эмоционально раскрываться, и вам приходится самой придумывать материал, играть с собой, что не слишком интересно. Знаете, самое волнующее в актерской игре для меня – возможность общаться с партнерами, достигать высокого уровня понимания. Так что я очень уважаю Брюса и люблю играть вместе с ним. Думаю, мы очень рады тому, что он снимается в сериале.*

Из приглашенных актеров Мира выделяет Райнера Шона (Дукхат), Теодора Байкеля (раввин Козлов, Ленонн) и Брэда Дуриффа (брат Эдвард).

Поскольку до съемок сериала Фурлан жила в Югославии, у нее возникли определенные проблемы с английским языком, несмотря на то, что она с детства увлекалась иностранными языками и даже хотела стать переводчиком.

**Фурлан:** *С учетом языковой проблемы съемки в сериале стали для меня настоящим вызовом, потому что «Вавилон-5» – чрезвычайно «разговорчивый» сериал. Я хочу сказать, что там очень много больших монологов. У меня не было того уровня комфорта и свободы, который я ощущала при игре на родном языке. Порой это было настоящее мучение. Но английский стал моим вторым языком, и мне стало легче. Время от времени у меня бывают минуты страха и даже паники, когда я чувствую себя очень неуверенно, и я вынуждена бороться с ними. Но теперь я ощущаю себя вполне свободно и удобно. Кстати, очень здорово иметь в запасе еще один язык. И необыкновенно интересно открывать секреты этого языка. Это некая иллюзия, обман, но иллюзия успокаивающая. Она волнует и позволяет вам ежедневно делать небольшой шажок вперед. Ощущение, что вы узнаете новые слова. Сегодня два новых слова! Это дает вам возможность чувствовать себя ребенком, который каждый день в том или ином роде делает шаг вперед, – очень волнующее ощущение. Говорить на языке, который не является вашим родным, – некая награда.*

Фурлан уверена, что минбарский язык оказался в некотором роде связан с ее небольшим акцентом, потому что Стражинский всегда очень внимательно присматривается к актерам и использует наиболее характерные особенности для придания своим персонажам «многомерности».

Как и все остальные актеры, в течение первых четырех сезонов Мира не знала, чем закончится сериал и как будут развиваться сюжетные линии.

***Фурлан:*** *Вы всегда можете спросить Джо о том, что будет дальше, и он ответит вам то, что захочет ответить. Он истинный сфинкс. Он отвечает загадками и всегда преподносит сюрпризы. И это очень интересно и так необычно для меня. Я почти ничего не знаю. То есть я хочу сказать, что знаю основную сюжетную линию сезона, но это очень маленький процент того, что узнаю во время съемок. Знаете, я могла бы поговорить с ним и спросить, что произойдет впоследствии, но я хотела, чтобы меня удивляли, мне это нравится! Но он тоже любит неизвестность, и именно так мы все работали. Такова сама природа телесериала: вы никогда не знаете, что должно произойти. Это совершенно не похоже на съемки фильма или постановку пьесы, когда вы стараетесь узнать как можно больше о персонаже еще до начала съемок или репетиций. Но здесь вы просто не в состоянии выяснить что-либо, вы получаете совершенно иные ощущения от своей работы, от того, как вы постепенно узнаете о происходящем. Вы вынуждены быть открытой, восприимчивой и гибкой в отношении своего персонажа.*

Мира Фурлан очень серьезно относится к «Вавилону-5», считая его в некотором роде футуристической драмой.

***Фурлан:*** *Этот сериал постоянно говорит о социологических, политических, психологических проблемах нашей реальной жизни, и именно это делает его настолько ценным и интересным, как мне кажется. Порой Джо просто поражает меня параллелями с политической ситуацией в моей стране. Он прекрасно разбирается в человеческих отношениях, политике, во всех важнейших вопросах бытия. В этом отношении «Вавилон-5» порой проявляет такую же глубину, как и лучшие образцы классической литературы. Я горжусь тем, что участвовала в работе над этим сериалом.*

Фурлан признается, что после завершения съемок будет больше всего скучать по людям, которые окружали ее эти пять лет.

***Фурлан:*** *По актерам, по съемочной группе, потому что это необыкновенная группа. Я знаю, что со многими буду поддерживать отношения и впредь, но по другим буду скучать. Определенно, это лучшая команда, в которой мне пришлось работать.*

*За свою профессиональную жизнь я познала столько зависти, соперничества, грязных игр. «Вавилон-5» – исключение из правила.*

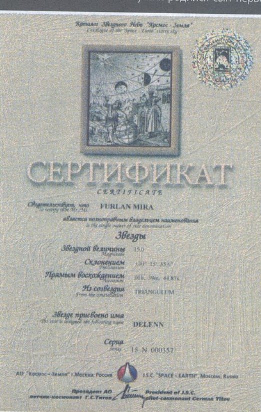
Исполнив роль Деленн, Фурлан сумела привлечь к себе внимание многих. Уже будучи в США, она получила несколько престижных наград: 1995 Dramalogue – за пьесу «Антигона», 1995 Dragonstar и 1996-97 Sci-Fi Universe – за лучшее исполнение женской роли второго плана в «Вавилоне-5» и 1998 SFX – как лучшей актрисе в научно-фантастическом сериале. Мира старается работать не только на телевидении, вместе с мужем она пытается ставить пьесы, записывает диски, а также оказывает определенную помощь работе загребского объединения B.A.B.E. (Be active, Be emanicipated или Budi activna, Budi emancipirana). Театр до сих пор является уязвимым местом актрисы – тоска по театральной сцене так и не покинула ее, она до сих пор мечтает о любимых ролях в классических пьесах (кстати, среди самых дорогих ее сердцу постановок Мира называет спектакль по пьесе А. П. Чехова «Месяц в деревне», а самого Чехова – своим любимым писателем-драматургом). Два года тому назад Горану и Мире удалось поставить в одном из театров Лос-Анджелеса «Антигону», и Мира была просто счастлива. А в середине 1998 года Фурлан выпустила свой первый в США сольный диск – «Песни из неснятых фильмов» («Игромания» уже вкратце сообщала об этом). Помимо чисто музыкальных достоинств этого диска определенный интерес вызывает сама концепция – написать и исполнить песни из фильмов, которые не были отсняты, и на отдельном CD-ROM'е представить историю и сюжет для каждого фильма. Таким образом, этот диск дает слушателю возможность побывать в виртуальном кинотеатре, благодаря чему авторам удается добиться совершенно особого впечатления от музыки.

***Фурлан:*** *Диск называется «Песни из неснятых фильмов», и главная идея проекта – проникнуть через границу между воображаемым и реальным, между реальностью и фантазией. Мы вместе придумываем эти фильмы, слушая саундтреки из них на совершенно разных языках, часть из них реальны, а часть – воображаемы.* После завершения съемок «Вавилона-5» Мира собиралась как следует отдохнуть, но позднее ее планы несколько изменились. В 5 часов 45 минут утра 15 декабря 1998 года в семье Миры и Горана произошло чрезвычайно важное событие – у них родился сын-перве-









Каталог Звездного Неба "Космос - Земля"
Catalogue of the "Space - Earth" starry sky

СЕРТИФИКАТ
CERTIFICATE

Свидетельствует, что / To testify that Mr./Ms. FURLAN MIRA
является полноправным владельцем наименования / is the single owner of star denomination

Звезды

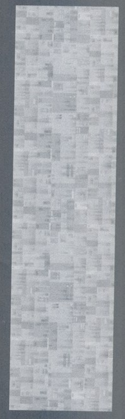
Звездной величины / Magnitude 15.0
Склонением / Declination +30° 15' 35.6"
Прямым восхождением / Ascension 01h. 39m. 44.87s
Из созвездия / From the constellation TRIANGULUM

Звезде присвоено имя / The star is assigned the following name DELENN

Серия / Series 15 N 000357

АО "Космос - Земля" г.Москва, Россия — J.S.C. "SPACE - EARTH", Moscow, Russia

Президент АО летчик-космонавт Г.С.Титов — President of J.S.C. pilot-cosmonaut German Titov






нец, Марко Лав Гайич. А совсем недавно российские поклонники «Вавилона-5» преподнесли Мире Фурлан совершенно неожиданный и просто уникальный подарок. В феврале 1999 года имя Деленн было зарегистрировано в звездном каталоге, который ведет Московский планетарий. Теперь на небе есть небольшая звездочка, которая носит имя столь полюбившейся всем героини.

Звезда эта расположена в созвездии Треугольника, вот ее координаты: склонение +30015'55,6", прямое восхождение 1 ч. 39 мин. 44,87 с. Конечно, это не официальное название звезды, поскольку для звезд малой величины используются только номера, однако мы уверены, что для всех поклонников сериала созвездие Треугольника станет теперь родным и близким – ведь там теперь сияет звезда Деленн. Организаторами этого грандиозного проекта были Григорий Шмерлинг (создатель одной из первых в российском Internet страниц о «Вавилоне-5» – http://www.aha.ru/~lexicon/b5.htm) и Илья Изов (один из создателей «Вавилонской рулетки» – http://lbvf.hypermart.net). Наверное, это высшее достижение для актрисы – создать настолько яркий, реалистичный, трогательный образ своей героини, что ее именем решили назвать звезду. И мы надеемся, что этот подарок принесет радость и счастье в дом Миры, Горана и их маленького сына Марко.

# СТРАЖИНСКИЙ

Владимир Вавилов, один из создателей он-лайнового журнала «Вавилоша» (http://www.babylon5.aha.ru/babylosa/babylosa.htm), приобрел большую известность в сети благодаря своим оригинальным шуткам на вавилонскую тематику. Он же является автором «альтернативного» пятого сезона, который был написан еще летом прошлого года. Мы предлагаем вашему вниманию один из эпизодов, который получил более чем символическое название – «Стражинский». Рассказ публикуется с незначительными сокращениями.

## «Вавилон-5», таможня

Объявляется прибытие рейса «Земля–Вавилон». Среди разношерстной толпы выделяется лысоватый упитанный человек с козлиной бородкой. Он спокойно пристраивается в конец очереди. Охранник методично проверяет документы прибывших пассажиров. Наконец незнакомец оказывается перед таможенником. Он протягивает удостоверение. Брови охранника медленно ползут вверх.

**Таможенник (удивленно):** Майкл Стражинский?

**Стражинский:** Да, это я. Что, не похож?

**Таможенник:** Не знаю, я вас вижу впервые, но фамилия ваша мне кажется знакомой. Вы землянин?

**Стражинский:** Эту информацию можно почерпнуть из карты. А что, есть какие-то проблемы?

Таможенник ненадолго замолкает. Чувствуется, что он напряженно пытается что-то вспомнить. Но, по всей видимости, ему это не удалось. Он улыбается, протягивает карту Стражинскому.

**Таможенник:** Никаких проблем нет. Добро пожаловать на «Вавилон-5». (Тут он замечает маленький кожаный портфель в руках Стражинского.) Секундочку. Там у вас что?

**Стражинский:** Там ноутбук.

**Таможенник:** А что такое ноутбук?

**Стражинский:** Ах, извините, это комп.

**Таможенник:** Комп... (таможенник машинально бросает взгляд на свою руку, где, мертвой хваткой впившись в волосяной покров, сидел его личный комп предпоследней модели). Необходимо осмотреть ваш комп, пройдите, пожалуйста, сюда.

Таможенник подает знак коллеге. Тот проводит Стражинского в отдельный кабинет. Охранник предлагает Стражинскому продемонстрировать комп. Положив на стол портфель, тот достает оттуда потертый ноутбук. Открыв его, Стражинский быстро нажимает несколько клавишей. Экран вспыхивает.

**Таможенник:** Интересный экземпляр. Это что, антиквариат?

**Стражинский:** Можно назвать и так. Наследство дедушки. Да и ему тоже по наследству досталось. Считайте это семейной реликвией.

**Таможенник:** Вещь, по всей видимости, ценная. Я должен проконсультироваться с начальством. Подождите, пожалуйста.

Он вызывает по компу Зака и информирует его. Зак обещает скоро прибыть. Стражинский медленно закипает. Но выплеснуть наружу раздражение он не успевает. В комнату входит Зак. Быстро вникнув в курс дела, Зак подходит к ноутбуку, лежащему на столе, и несколько секунд внимательно его осматривает. Затем уверенно ставит его на попа.

Стражинский возмущенно вскрикивает. Не обращая на него никакого внимания, Зак записывает номера, выбитые на прикрепленной к днищу пластине. Затем он возвращает ноутбук в первоначальное положение.

**Зак:** Просим нас извинить, мистер Стражинский, служба такая. Теперь вы можете идти. Но мы обязаны проверить ваш комп, не находится ли он в розыске.

**Стражинский:** Я вас понимаю, но я хотел бы забрать его с собой. Понимаете, это реликвия, и мне бы не хотелось...

**Зак:** Да, конечно, мы не собираемся его изымать. Просто формальная проверка. Но вы должны сообщить нам, где вы остановитесь. Всего доброго.

**Стражинский:** Удачи вам, ребята.

Он складывает ноутбук и выходит.

**Зак (охраннику):** Гарибальди сказал бы, что дело нечисто. Я не Гарибальди, но мне этот комп не нравится. Да и хозяин не внушает доверия. Надо установить за ним наблюдение.

Охранник кивает и выходит вслед за Стражинским.

## В коридоре

Стражинский идет по коридору. Многие инопланетяне смотрят ему вслед, они переговариваются и быстро расходятся. Проход Стражинского мимо лавок с товарами приводит к неожиданным результатам. Практически все лавки начинают быстро сворачивать свою деятельность.

Нарастает шум голосов. Невозмутимый охранник молча двигается, соблюдая дистанцию, за Стражинским. Наконец до него доходит, что все это неспроста, и он начинает что-то наговаривать в комп.

## Гостиница для кислорододышащих

Стражинский стоит у стойки портье. Он выглядит возмущенно.

**Стражинский:** Черт побери, 100 кредов за 20 кубометров каюты. Это грабеж!

**Портье:** Такие расценки, мистер Стражинский. Но вы можете доплатить и получить более просторные апартаменты.

**УВАЖАЕМЫЕ УЧАСТНИКИ ВТОРОГО ТУРА КОНКУРСА!** Если ваше письмо с ответами, отосланное по адресу 107896, Москва, Верхняя Красносельская, 15, «Юнал-Центр», вернулось к вам обратно, отошлите его по адресу редакции «Игромании». При подведении итогов конкурса все ваши письма будут учтены, несмотря на задержку.


Раздел подготовила Екатерина Воронина

Консультант Андрей Рубин


«Beyond Babylon 5» www.babylon5.incoma.ru

Российский Фан-клуб «Вавилон 5» www.babylon5.aha.ru www.b5.ru



Оригинальная графика: Валерий Гиткович

**Стражинский:** Где я вам возьму столько денег? Ладно, черт с вами, давайте ключ. Получив ключ, Стражинский направляется к своей каюте.

## Кабинет службы безопасности

Зак докладывает Гарибальди про таинственного Стражинского. Гарибальди постепенно хмурится. Когда Зак переходит к описанию эффектов, возникших в результате появления Стражинского в торговых рядах, Гарибальди вскакивает со стула.

**Гарибальди:** Проблемы, опять проблемы. Хоть бы один день спокойно поработать с документами, а не решать загадки. Вы проверили номера, как его там...

**Зак:** Ноутбука.

**Гарибальди:** Вот, мало того, что проблемы, так еще и название-то какое идиотское. (Он смотрит на свой комп.) Надо же так придумать: ноутбук. Нет, определенно кто-то там (он смотрит на потолок) или там (смотрит на пол) надо мной издевается. Он хочет, чтобы я сошел с ума. Но ему это не удастся. Так что с номерами?

**Зак:** Мы установили, что ноутбук (Гарибальди недовольно хмыкает) сделан, по всей видимости, в конце двадцатого века на Земле. По крайней мере, именно в то время появились такие приборы. Но аппарат мог быть сделан и позже. Кто-то мог сознательно сделать подделку под старину, чтобы что-то замаскировать. Неплохо было бы поковыряться в приборе. Но я не забрал его. Вдруг все чисто. А Стражинский разойдется и поднимет шум. Зачем нам это надо? В списках разыскиваемых предметов ноутбук не значится. Правда, номера можно подделать. Мы сейчас проверяем все похищенные компы. Это займет некоторое время. На всякий случай, Майкл, я распорядился присматривать за ним. Мало ли что.

**Гарибальди:** Никогда в тебе не сомневался, Зак. Надо еще проверить и этого Стражинского. Фамилия какая-то знакомая, где-то я ее слышал. И смотри, организуй поиск по всему временному диапазону. Начиная с середины 20 века.

**Зак:** Я уже распорядился проверить этого Стражинского. Но зачем копать в глубь истории?

**Гарибальди:** Не знаю, Зак, не знаю. Но чувствую, что все это неспроста. Так что действуй.

## Каюта Стражинского

Полумрак. Маленькая лампочка на потолке не может осветить закоулки каюты. На маленьком столе лежит ноутбук. Экран доверчиво помигивает. Возле стенки на откидном стуле сидит хмурый Стражинский. Он смотрит на ноутбук, потом на подвешенный к потолку предмет, который с некоторой натяжкой можно все-таки назвать кроватью, потом на стены... Внезапно он поднимается и делает шаг к компьютеру.

**Стражинский:** Нет, так все-таки нельзя. Это просто издевательство какое-то.

Стоя, он начинает стучать по клавишам. В комнате постепенно светлеет. Кажется, она начинает увеличиваться в размерах. Возле стола медленно начинают проступать контуры кресла. Когда процесс проявления заканчивается, Стражинский садится в него. Он продолжает что-то набирать на клавиатуре. Трансформации продолжаются. Объем комнаты действительно увеличивается. Откидной стул тоже превращается в кресло, а подвешенная койка медленно превращается в настоящую кровать с атласным одеялом. В углу вспыхивает экран. На нем тут же возникает диктор «Межзвездных новостей». Стражинский продолжает барабанить по клавиатуре. Спустя несколько минут он откидывается в кресле и удовлетворенно оглядывает свои модифицированные апартаменты. Подойдя к бару, он делает себе коктейль. Сделав глоток, он подходит к ноутбуку и вводит еще пару команд. Потом устраивается поудобнее в кресле и начинает смотреть новости.

## Торговые ряды

В торговых рядах неспокойно. Туда и сюда снуют инопланетяне с ящиками, практически все лавки закрыты. Гарибальди молча проходит по рядам, внимательно разглядывая спешащих торгашей. От его взгляда не укрывается, что лавки землян открыты, но их хозяева недоумевают, что же все-таки происходит. Сделав это ценное наблюдение, Гарибальди уверенно направляется к торговцу-бракири, который пытается втиснуть в уже полный контейнер еще несколько предметов.

**Гарибальди:** Что случилось? Почему все словно с ума посходили?

**Бракири:** Стражинский, мистер Гарибальди. Лучше его не злить.

**Гарибальди:** Вы бы поподробнее объяснили. Зачем этот туман?

**Бракири:** Да что тут объяснять. Если вы ему не понравитесь, вы сразу исчезнете, как будто вас никогда и не было.

**Гарибальди:** Он что, серийный убийца? Как это «исчезнете»?

**Бракири:** Вот так. Смотрите (бракири достает небольшой разноцветный шарик размером с теннисный мячик. Кладет на руку, затем быстрое движение – и шарик исчезает.) Примерно так, только шарик – вот он (бракири достает его из кармана), а За'ха'дума уже нет.

**Гарибальди:** Он что, из рода техномагов?

**Бракири:** Никто не знает, откуда он. Говорят, он всегда был. Многие, кто с ним общался, исчезли, а те, кто остался, ничего не рассказывают. И вам советую – не попадайтесь ему на глаза. Всякое может случиться.

Пищит комп. Зак вызывает Гарибальди и сообщает ему, что пропал портье гостиницы. Чертыхаясь, Гарибальди уходит.

## Каюта Стражинского

На роскошном диване сидят Гарибальди и Зак. Напротив них – Стражинский в кресле. У всех присутствующих в руках стаканы.

**Стражинский:** Мне не понятен ваш интерес к моей персоне. Если у вас есть какие-то претензии, то сообщите мне, и мы их обсудим.

**Зак:** Вам не кажется, что ваша каюта несколько отличается от каюты за сто кредов?

**Стражинский:** Мне трудно судить, как должна выглядеть каюта. Я заплатил столько, сколько от меня потребовал портье, и живу здесь.

**Зак:** А куда делся портье, который вас обслуживал?

**Стражинский:** А откуда я должен это знать? Спросите хозяина гостиницы.

**Гарибальди:** Мистер Стражинский, мы просим вас переехать в другую каюту. Можете выбрать любую свободную. Оплата за счет «Вавилона-5». Здесь нам надо провести кое-какие исследования.

**Стражинский:** Мне нравится эта каюта, и съезжать я не собираюсь. Через пару дней я и так покину «Вавилон», тогда и можете делать с ней все, что захотите. (Он делает глоток, потом демонстративно зевает.) Господа, вам не кажется, что наш разговор затянулся, да и выглядит несколько бестолково? Прошу меня простить, но я очень хочу спать.

Зак и Гарибальди встают и выходят. Стражинский смотрит им вслед, потом подсаживается к ноутбуку...

**Окончание следует.**

## КЛУБ ПОКЛОННИКОВ ФАНТАСТИКИ

**Вот уже несколько месяцев группа энтузиастов занимается созданием клуба по переписке, задача которого – объединить поклонников научной фантастики, как телевизионной, так и литературной. В следующем номере «Игромании» мы планируем опубликовать анкету для тех, кто пожелает вступить в новое объединение. Но уже сейчас вы можете связаться с организаторами клуба по адресу: 123 585, а/я 27. Мы надеемся, что клуб поможет вам найти новых друзей и сделать свою жизнь более интересной.**




*Денис Чекалов*

# СЕКРЕТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ: ИСТОРИЯ ЛЮБВИ

– Скалли, выходи за меня замуж.
– Малдер, я ожидала услышать от тебя нечто более полезное.

«Секретные материалы» не были бы столь популярны, если бы представляли собой только рассказы о преступлениях, связанных с паранормальными явлениями. Существует немало сериалов, которые пытались повторить успех «X-Files», и только одному из них – «Добыча» («Prey») удалось их превзойти.

Не так уж сложно насочинять истории про вампиров и инопланетян; «Секретные материалы» глубже. Основа этого сериала – романтические отношения между Малдером и Скалли.

## ЛЮБОВЬ НА КОНЧИКЕ ЯЗЫКА

«Скалли любит Малдера, а Малдер любит Скалли», – говорил Крис Картер; Джиллиан Андерсон отмечает, что в их сериале прикосновения рук и взгляды играют гораздо большую роль, чем развернутые любовные сцены в других фильмах.

Скрытая глубина отношений героев отражается в первой встрече, в пилотной серии. На первый взгляд, это обычное знакомство двух агентов ФБР, которым теперь предстоит работать вместе. Но истинные отношения иные.

– А я думал, тебя прислали шпионить за мной, – замечает Малдер.



С самой первой сцены между Малдером и Скалли начинает пульсировать энергия – первоначально в форме острого взаимного недоверия. «Ты писала обо мне свои отчеты, ты стреляла в меня», – упрекает Малдер. Со своей стороны, Скалли сложно принять неортодоксальные методы и убеждения напарника. Когда они узнали друг друга лучше и начали доверять, между ними возникла мощная эмоциональная связь – каждый из них стремится по-своему подавить другого, а тот сопротивляется. Эти чувства гораздо глубже влюбленности, они глубже самой любви; это ощущение полного взаимного единства, укрепляемого противоположностью характеров.

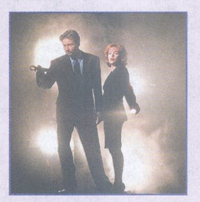
Малдер и Скалли вступают в долгий научный спор относительно того, бывают ли на свете зомби, пришельцы и люди с вытягивающимися пальцами. Шаг за шагом Скалли приходится уступать – до тех пор, пока она не принимает точку зрения Малдера. Однако спор между ними не заканчивается.

В своих дискуссиях Малдер и Скалли не столько стараются убедить друг друга, сколько получают удовольствие от самого общения. Это можно назвать словесной любовной игрой. И как только Скалли убеждается в существовании инопланетян, тут же находится другая тема для дискуссий. Теперь Малдер отрицает пришельцев и прочую чертовщину. Когда Скалли сталкивается со случаем колдовства, с куклой, одержимой злым духом, Малдер, как нарочно, начинает выдвигать предположения об инфекционном заболевании, психическом расстройстве и едко подкалывает Скалли, что она занимается охотой на ведьм.

Малдеру вообще доставляет удовольствие подразнить Скалли и поставить ее в глупое положение: «Твои коротенькие ножки не достанут до педалей»; «Не подходи ко мне, Скалли, от тебя плохо пахнет»; «Тебе нравится звук, с которым резиновая перчатка хлопает тебя по руке».

Любовные отношения между персонажами в «Секретных материалах» получают свое выражение в словах – от глубоких научных дискуссий до острых шпилек. Это роднит произведения Криса Картера с лучшими пьесами Шекспира, который также передавал романтические чувства, используя диалоги.

Глубина отношений между Малдером и Скалли показана в эпизоде, когда они едут на занятия для агентов ФБР, целью которых является укрепление отношений между напарниками. В одной машине с Малдером и Скалли находятся два других федеральных сотрудника, которые наперебой рассказывают историю о предыдущих занятиях. В тот момент, когда инструктор приказал им составить пирамиду из мебели, эти агенты поняли, как им нужна помощь друг друга. И Малдеру, и Скалли смешно слушать подобные признания; их взаимные чувства не нуждаются в проверке при помощи пирамиды из мебели.



## СЕКС В «СЕКРЕТНЫХ МАТЕРИАЛАХ»

Сложным вопросом являются сексуальные отношения между Малдером и Скалли, вернее, их полное отсутствие.

Невнимательный зритель может и вовсе пропустить мимо романтическую линию сериала, ибо «нету в ней ни поцелуев, ни любовных сцен совсем». Причина этого, по всей видимости, в чрезмерной осторожности Криса Картера: «Мне нравятся отношения между Малдером и Скалли, и я не хочу ничего менять в них».

Введение четко выраженной любовной линии могло бы полностью разрушить баланс сериала. Возможно, на некоторое время такое решение придало бы определенную пикантность, но потом могло завести его в полный тупик, как случилось в свое время с сериалом

«Лунный свет». Следует также отметит одно важное обстоятельство, обычно проходящее мимо отечественного зрителя. Для американцев очень большую роль играет не только содержание фильма или сериала, но и все, что он успел узнать до начала просмотра. И Дэвид Духовный, и Джиллиан Андерсон были ранее известны в первую очередь как эротическое актеры. Сериал Залмана Кинга «Дневники Красной Туфельки» с Дэвидом Духовным в главной роли демонстрируется по ТВ-6; по неподтвержденным данным, Дж. Андерсон в весьма юном возрасте снималась в крайне откровенных лентах.

Естественно, что для американца появление таких актеров – тем более вместе! – уже несет в себе определенный эротический подтекст. В первых эпизодах сериала он подкреплялся. В пилотном выпуске Скалли наполовину раздевается перед Малдером, демонстрируя ему ягодицы, – все, разумеется, сугубо в рамках служебного задания. Далее нам показывают Скалли в ванной; потом Крис Картер решил, что этого зрителям достаточно, и остановился.

Отсутствие сексуальных отношений между Скалли и Малдером, оправданное самой концепцией сериала, оставляет, однако, много вопросов, и авторы не всегда вразумительно отвечают на них. Отношения Малдера с другими женщинами так и остаются для нас неопределенными. То мы узнаем, что он является постоянным клиентом службы секса по телефону; то он предстает перед нами в образе неотразимого любовника, очаровывающего женщин с первого взгляда (эпизод с сатанинским культом). Кстати, данная роль как нельзя лучше отвечает характеру самого Духовного. В романе «Гоблины» мы узнаем, что Малдер ходит на свидания с девушкой-официанткой, но ни разу не переходил с ней определенной грани; наконец, стоило только Скалли исчезнуть с горизонта (ее похитили инопланетяне), как Малдер тут же закрутил бурный роман с красавицей-вампиршей. Последняя сожгла себя прежде, чем вернулась Скалли, избавив Фокса от проблем. В пятом сезоне выясняется, что Малдер разведен. Пытаясь что-то рассказать о личной жизни Скалли, авторы придумали ей роман с убийцей-маньяком (эпизод про татуировку). Все эти моменты выбиваются из красивой романтической истории о любви Малдера и Скалли. Авторы, не осмелившись уложить их в постель, так и не смогли адекватно решить связанные с этим проблемы сюжета.

Своим самым любимым эпизодом Картер считает «Пост-современного Франкенштейна», в котором речь идет о человеке, из-за своей внешности обреченного на одиночество и отчаявшегося найти женщину, которая могла бы его полюбить. Малдер и Скалли помогают ему найти счастье, и в финальной сцене Фокс приглашает Дану на танец.



## Человек с сигаретой

Курильщик (Cigarette Smoking Man – William B. Davis) с самого начала играет в фильме роль отрицательного персонажа, который стоит за всеми злодеяниями американского правительства и мешает Малдеру и Скалли в их расследованиях. Со временем облик этого человека проявляется четче, и становится ясно, какая огромная сила за ним скрывается.

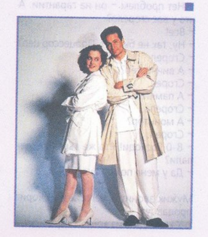
И тогда возникает закономерный вопрос: отчего Курильщик не отдал приказ убить Малдера и Скалли, раз и навсегда покончив с потенциальной опасностью? Ответить не так уж просто, а сам Крис Картер умело заметает следы, не давая четкого объяснения. Рассмотрим несколько возможных вариантов мотивов, которыми руководствовался Курильщик.

1. Алекс Крайчик первым задает ему данный вопрос. «Если Малдер умрет, из него сделают героя», – отвечает тот. Совершенно бессмысленное объяснение! Кто сделает героя из Малдера? Энтузиасты-журналисты из «Одинокого стрелка»? Их никто не станет слушать. Вспомним, что говорил Курильщик Скиннеру – есть тысячи способов убить человека, не вызывая подозрений: заразить его опасным вирусом, симптомы которого похожи на грипп, устроить автокатастрофу и так далее. Никто не удивился бы гибели федерального агента при задержании опасного преступника. Нет, данное объяснение годилось только для Крайчика. Курильщик не побоялся убить отца Малдера, и после смерти тот, естественно, ни для кого героем не стал.

2. А вот другие слова, тоже принадлежащие Курильщику: «Вы знаете, как важен для нас агент Малдер – для равновесия». Речь идет о том эпизоде, когда при смерти лежала мать Малдера, и Курильщик настоял на том, чтобы ей спасли жизнь.

О каком равновесии идет речь? Может быть, о некоем космическом равновесии – балансе между добром и злом? Тень может существовать только благодаря свету, и тому подобное. Это объяснение может показаться разумным, однако оно тоже не выдерживает критики. Во-первых, Крис Картер никогда не прибегал к такой высокой метафизике. Он четко опирается на факты и не выходит за их грань, даже когда речь идет об оборотнях и инопланетянах и нам на каждом шагу предъявляют свидетельства очевидцев и фотографии. Нет, философия – это не стиль «Секретных материалов». Есть и более важное опровержение данной трактовки слов Курильщика – он сам себя не считает злом. Он верит в то, что его деятельность идет на благо страны.

*В следующих номерах мы попытаемся ответить на данный вопрос, рассмотрев иные предположения, а также дадим общий анализ событий пятого сезона, поговорим о том, что ожидает нас в шестом, и подробнее расскажем о каждом из персонажей этого телесериала.* ■






# СМЕЕМСЯ

Работа программиста и шамана имеет много общего – оба бормочут непонятные слова, совершают непонятные действия и не могут объяснить, как оно работает.

***

Когда на одной персоналке запустили TI (переворачивалка экрана), а девушки об этом не знали и спросили преподавателя, он (доцент кафедры вычислительной техники) высказал предположение: «Может, вы дискету не той стороной вставили?!»

***

Барышня звонит в магазин и ругается, что они ей какой-то не такой софт подсунули, что он не инсталлируется, хотя она всё, мол делает в соответствии с инструкцией (а софт этот с дискет ставился). Послали специалиста из фирмы, продавшей этот софт, на месте разобраться... Приехал он, а барышня ему и говорит:

– Вот, у вас в инструкции написано: «Вставьте дискету № 1», ну, я вставила. Потом просят вставить дискету № 2, вот я и её вставила. Потом – дискету № 3, ну, вставила я её, с трудом, правда, но вот дискета № 4 уже просто в дисковод не лезет!!!

***

Заходит встревоженный юзер...

– Слушай, – говорит, – компьютер просит ввести строку длиной не более 30 символов. Ну, буква – это понятно, цифра – тоже, а что такое символ?

***

Одного преподавателя студенты спросили:

– Почему копируем [в Нортоне] из правой панели в левую, а полоска идет слева направо?..

***

Приходит мужик в компьютерный салон:

– Я у вас вчера компьютер купил...

– У вас проблемы?

– Сгорел он... :-((

– Нет проблем – он на гарантии. А что у вас сгорело?

– Все!

– Ну, так не бывает. Процессор цел?

– Сгорел.

– А винчестер?

– Сгорел.

– А память?

– Сгорела.

– А монитор?

– Сгорел.

– 8-0 Господи! Что же вы с ним делали?

– Да у меня пожар вчера был...

***

Мужик звонит в магазин и говорит продавцу:

– У меня дым из компьютера идет.

Продавец:

– У вас, наверно, блок питания сгорел.

Мужик:

– Нет, мне сказали, что если поменять что-то в autoexec.bat, то он перестанет.

Продавец:

– Нет, это не поможет, у вас блок питания сгорел.

И так – полчаса, пока продавцу не надоело... Потом он говорит:

– Вам нужно позвонить в Microsoft и заказать NOSMOKE.COM.

Через полчаса тот же мужик звонит и говорит:

– Мне нужен новый блок питания, потому что мне в Microsoft сказали, что мой старый блок питания не подходит к их версии NOSMOKE.COM...

***

Житель Крайнего Севера в компьютерном магазине:

– У вас операционные системы есть?

– Есть.

– Многозадачные есть?

– Есть.

– Дайте, пожалуйста, трехзадачную!

***

Из непридуманного.

– Нужна программа, которая, грубо говоря, делает следующее: есть кусок ДВП и разные плоские фигуры. Нужно разместить эти фигуры на ДВП в максимальном количестве, либо определенное количество с минимумом отходов.

– Вам нужен «Тетрис».

***

Программист с женой отправились в супермаркет. Сделав все необходимые закупки, они вышли на улицу, и жена сказала:

– Стой здесь и смотри в оба за этими десятью сумками, пока я схожу и разыщу такси.

Когда жена вернулась, то увидела обалдевшего мужа, переставляющего сумки с места на место.

Программист:

– Ты сказала, что здесь десять сумок, а я насчитал только 9!

Жена:

– Но их было десять!

Программист:

– Нет, давай вместе считать: 0, 1, 2, 3...

***

Клиент:

– Есть у Вас картридж для Epson L?

– А дальше какая буква?

– А дальше буквы нет, ее стерли...

***

Клиент:

– В стоимость мультимедийного компьютера CD-ROM входит?

– Входит.

– Так там нет его!

– Как нет?.. Я его Вам поставил.

– Ну как же, мы его открываем, а там пусто!..

***

Клиент:

– У Вас сканеры есть?

– Какие Вас интересуют?

– А все равно, главное, чтобы сканировать мог...

***

– Але, у меня полкомпьютера не работает!

– Сколько-сколько???? %-)

– Ну да, половина работает, половина – нет!!! :-F

Пошли, посмотрели на это чудо – в Нортоне одна панель была закрытой...

***

В зоопарке ребенок, возбужденно тыча пальцем на клетку обезьянами, кричит:

– Мама! Мама! Смотри – программисты!

– Почему ты так решил?

– Они как папа! Немытые, лохматые и мозоль на попе!!!

***

Вечер. Автобус. На первом сиденье сидят двое. У них коэффициент интеллекта (IQ) равен 180:

– Я вчера Гамлета в оригинале читал... Такое эстетическое наслаждение...

На другом сиденье сидят ещё двое. У них IQ равен 140:

– Я вчера посмотрел «Андалузского пса» и нашёл коррелят с ранними картинами Пикассо...

На третьем сиденье сидят двое. У них IQ равен 100:

– Мы с другом час назад посмотрели «От заката до рассвета». Как там Тарантино говорит тёлке, что...

На четвёртом сиденье сидят двое. У них IQ равен 80:

– Слышь, брат! Помнишь, какое пойло мы в «Мерсе» пили...

А на задней площадке стоят двое. Их IQ равен 40:

– Ну вот, вскрываю прогу твоим дебаггером...

***

Приходит один программист к другому:

– Слушай, нам прислали 10 апельсинов, свои 08h я уже съел.

***

– Мам, а мам, а можно, я сегодня початюсь?

– Ладно, сынок, только недолго. Далеко не ходи, только на местные узлы, с незнакомыми не разговаривай.

Дорогие друзья! Как и ранее, мы с большим вниманием читаем все ваши письма, которые «Игромания» очень ценит и поступление которых всячески приветствует. Пишите чаще, больше, на любую «игроманскую» тему – просите, спрашивайте, предлагайте. Но и мы будем изредка просить вас кое о чём...

Для начала – несколько просьб общего характера. Пожалуйста, пишите разборчиво, а названия, технические характеристики, имена героев и прочие специфические данные желательно писать печатными буквами. Поверьте, это в ваших же интересах, ибо в некоторых случаях мы просто не можем разобрать, о чём вы спрашиваете или что предлагаете. Вы нередко предлагаете массу кодов, подсказок и «хитрых» ходов по играм. Мы с удовольствием напечатали бы их, но даже наш постепенно «толстеющий» журнал не в состоянии вместить ВСЁ. А потому, пожалуйста, излагайте ваши подсказки так называемым телеграфным стилем: без «лирических» отступлений, коротко и чётко, например: «повернуть налево, поднять камень, взять лежащую под ним записку». Что касается ваших просьб и вопросов по прохождению той или иной игры, то признаемся, что подчас они носят сугубо частный характер, а кроме того, даже мы не в состоянии знать тонкости буквально каждой игры. Но у нас есть конкретное предложение: если сочтёте возможным, сообщайте свои координаты для рубрики «Адреса для переписки». (Без подобной просьбы или вашего предварительного согласия мы не указываем ваши данные в этой рубрике.) В таком случае вы не только обретёте массу новых друзей по переписке, но также сможете НАПРЯМУЮ поделиться с ними имеющейся у вас информацией и попросить их совета в сложной ситуации. То же самое можем порекомендовать и тем игроманам, которые по каким-то причинам не могут регулярно покупать наш журнал и просят нас ответить на интересующие их вопросы «в частном порядке». Увы, мы в переписку с читателями не вступаем, но адрес ваш непременно напечатаем, и кто-нибудь обязательно откликнется! Пока с НАШИМИ просьбами к вам – всё, а теперь переходим к ВАШИМ письмам.

## АДРЕСА ДЛЯ ПЕРЕПИСКИ

Привет! Меня зовут **Земляков Артур**, мне 12 лет. Я люблю 3-D экшены, квесты, авто-, авиа- и робототренажёры... Знаю много кодов, прошёл много игр, но доступа в Интернет нет. Пишите все!!! Отвечу точно!
107113, г. Москва, ул. Сокольнический вал, д. 4, кв. 33.

* * *

Все, кто любит компьютерные игры любых жанров, пишите: 107150, г. Москва, ул. Бойцовая, д. 18, корп. 12, кв. 16. **Рамиле**.
E-mail: rafis@4unet.ru в «Кроватке» – Рамка-пулемётчица.

* * *

Я – **Иван Ефимов**. У меня есть PC-486 и приставка BBC LIKO-II. Люблю игры практически всех жанров. Прошёл много игр. А ещё у меня есть собака Шедл и кот Мирон. Хочу переписываться с мальчишками и девчонками любого возраста, с любителями PC и SPS.
140103, г. Раменское, ул. Свободы, д. 8, а/я 66.

* * *

Привет! Меня зовут Stas (Стас), мне 11 лет. Я люблю играть в StarCraft, WarCraft 2, Full Throttle, «Розовую пантеру», «Твинсет возвращается», «Корабль похищенных душ», Diablo, Hell Fire, «Аллоды», «ГЭГ», Panzer General 2 и другие игры. Я хочу найти друзей по переписке.
214004, г. Смоленск, ул. Николаева, д. 18, кв. 10. **Волков Стас**.

* * *

Ищу AD&D'шников, можно со стажем, можно – без. Мастерю. Пишите. Отвечу в 100 % по e-mail'у: uglurk@hotmail.com
109147, г. Москва, ул. Рогожский вал, д. 12, кв. 29. **Углурк**.

* * *

Меня зовут Илья. Мне 13 лет. Прошёл много игр разных жанров – таких, как StarCraft (за все расы), WarCraft (1&2), «Братья Пилоты», «Криминальный Патруль», Dominion... Каждый четверг в 7.00 утра по московскому времени нахожусь в chat'е по адресу: www.gameland.ru. В chat'е я сижу один час. Заходите – прекрасно поболтаем. И ещё я хочу переписываться со всеми любителями стратежек, RPG и adventure.
634057, г. Томск, ул. Говорова, д. 48, кв. 590. **Нагаев Илья. (STALIN)**.

* * *

Игроманы и игроманки! Хотел бы переписываться с любителями PC и со всеми, кто знает, что такое CD-ROM (хотя темы могут быть не только о компьютерах). Мне нравятся стратегии, квесты, 3D-action, хотя я также с удовольствием играю в «классику» (Doom 2, Larry, Full Throttle). В общем, пишите. Отвечу всем! Жду! P. S. Погибаю от недостатка общения!
620130, г. Екатеринбург, о/с – 130, ул. Авиационная, д. 63, корп. 4, кв. 35. **Алексей Фокин**.

Привет всем, у кого есть компьютер. Меня зовут Тоша, мне 15 лет. Я очень люблю играть в PC и хочу познакомиться с **игроманами** из других городов. В общем, если кто-то хочет завести себе друга, так сказать, собрата по компьютеру, пишите все, независимо от расы и пола, ответ гарантирую.
660028, г. Красноярск, ул. Киренского, д. 122, кв. 451. **Логинов Антон**

* * *

Всем привет! Меня зовут Антон, мне 13 лет. Я хотел бы переписываться с мальчиками, девочками – всё равно. У меня есть коды к некоторым играм. Я прошёл WarCraft 2, Duke Nukem 3D, Half-Life, Sin, Populous: The Beginning, Larry 7, FIFA'99. Отвечу всем – 101 %.
113216, г. Москва, бульвар Дмитрия Донского, д. 6, кв. 69. **Иванов Антон**.

* * *

Я хотел бы переписываться с пацанами и девчонками 11–14 лет. Мне пока 12, но с каждым годом я взрослею. Любимые жанры: RTS, Football Simulator, 3D-action, quest. Отвечу всем!
142114, Моск. обл., г. Подольск, ул. Индустриальная, д. 23-а, кв. 62. **Кулешов Д. (Demon)**.

* * *

Пишите все, кому не лень. Знаю очень много прохождений и «кряков». Прошёл более 50 игр. Хочу поделиться.
353840, Краснодарский край, г. Славянск-на-Кубани, ул. Краснодарская, 389. **Урузов Эдуард**.

* * *

Меня зовут Максим. Мне 13 лет. Люблю играть на PC. Хочу переписываться с любителями и любительницами компьютерных игр. Люблю стратегии, квесты, 3D-action. Люблю играть через модем. Пишите!
113184, г. Москва, Озерковская наб., д. 38/40, кв. 23. **Селиверстов Максим**.

* * *

Привет всем, кому нравятся квесты и стратегии. Я, зная коды ко многим стратегиям и прохождения множества квестов, могу с вами ими поделиться. Пишите.
443111, г. Самара, Московское шоссе, д. 107, кв. 15. **Семёнов Павел**.

* * *

Меня зовут Анжелика, мне 18 лет. С семи лет серьёзно увлекаюсь космосом: книги, фильмы, любительская астрономия. Даже сама начала писать рассказы на космическую тему. И, конечно, компьютерные игры на аналогичную тему. (...)
Мне нравятся три фантастических телесериала: Star Trek, Star Wars и «Вавилон-5». Ищу по всей стране фан-клубы Star Trek и хотела бы пе-

реписываться с поклонниками названных фильмов.
196128, г. Санкт-Петербург, ул. Кузнецовская, д. 30, кв. 77.
**Худина А. А.**

* * *

Зовут меня Александр, мне 17 лет. Люблю RPG, квесты и стратегии, хотя играю и в симуляторы, и в спортивные игры. Обожаю читать «фэнтэзи»: Толкиена, Перумова и Никитина.
150043, г. Ярославль, ул. К. Либкнехта, д. 29/12, кв. 103.
**Чернопятов А.**

* * *

Привет всем! Я хотел бы переписываться с теми, кто любит научную фантастику, вроде Babylon-5, Star Wars, книг Гарри Гаррисона, Эдмонта Гамильтона и т. п. Отвечу всем!
123557, г. Москва, ул. Малая Грузинская, д. 46, кв. 80. **Dky**.

* * *

От того же адресата (см. строчку выше) пришло ещё одно письмо, как от создателя и владельца «Quest-клуба», задумавшего организовать переписку по обычной – не электронной – почте всех желающих квестеров. Пишите, и не забудьте сделать приписку на английском – **Nick.**

* * *

Хотел бы переписываться со всеми игроманами. Сам я учусь в 6 классе. Прошёл Caesar, WarCraft 2, The Curse of Monkey Island и др.
141200, Моск. обл., г. Пушкино, м-н Серебрянка, д. 8, кв. 56.
**Никифоров Влад (Thinker)**.

* * *

Привет, игроманы! Я хотел бы переписываться с любителями виртуальных развлечений. Мне 16 лет. Люблю все жанры (кроме файтингов), особенно RTS и квесты. Пишите на любые темы. Отвечу всем!
140053, Моск. обл., г. Люберцы, пос. Котельники, м-н Силикат, 27 – 110. **Зуйков Юрий (Ogre)**.

* * *

Hellow всем!!!
Я – фанат Half-Life, не люблю файтинги, мне 14 лет. Я бы хотел переписываться со всеми, у кого есть модем. Прошел много игр: Toonstruck, Grim Fandago, Morpheus, UFOs, Half-Life, Test Drive Off Road 2, Commandos, Mech Commander, StarCraft и т. д.
Пишите, мой e-mail: kip@sbor.ru,
**Кононенко Сергей**.

* * *

Всем привет из ПСИ-корпуса! Я – противный Бестер. Хоть я и противный, но мне тоже хочется переписываться. Несколько лет я терроризировал станцию, но теперь исправился.
Мне 14 лет, я учусь в 8 классе. Фанаты «Вавилона-5», пишите! Независимо от пола, возраста и расовой принадлежности.
141007, Моск. обл., г. Мытищи, ул. Каргина, д. 40, к. 1, кв. 13.
**Алёхин Артём (А. Бестер)**.

* * *

Мне 12 лет, зовут Иван. Пишите все, кому не лень.
143400, Моск. обл., г. Красногорск, ул. Вокзальная, д. 13, кор. 1, кв. 16.
**Захаров Иван**.

* * *

Зовут меня Игорь, мне 13 лет. Посещаю кружки – авиамодельный и бальных танцев. И, конечно же, люблю сидеть за компьютером. Особенно люблю на пару с приятелем-тёзкой Игорем играть в Quake II – против нашей команды с её огневой мощью и упорством не устоять никому! Пишите мне.
248010, г. Калуга, ул. Пионерская, д. 25, корп. 1, кв. 52. **Филатов Игорь**.

* * *

Привет всех. Меня зовут Игорь. Мне 13 лет. Просто фанатею от стратегий (Commandos, WarCraft, Worms 3: Armageddon), файтингов, симуляторов. Хочу переписываться и обмениваться паролями и секретами со всеми желающими. Отвечу всем 100 %. Помогу с кодами.
143530, Моск. обл., Истринский р-н, г. Дедовск, ул. Комарова, д. 10, кв. 4. **Игорь**.

* * *

Привет, меня зовут Юра. Мне 15 лет. Обожаю стратегии, симуляторы, квесты, поигрываю в 3D-action. Хотел бы переписываться с игроманами моего возраста. Могу помочь с кодами.
143530, Моск. обл., Истринский р-н, г. Дедовск, ул. Комарова, д. 10, кв. 4. **Юра**.

* * *

Я схожу с ума по квестам, RPG и стратегиям. Всем, кому не надоел LBA 2, немедленно хватайте ручки, бумажки, конверты, марки и пишите мне. Впрочем, пишите, кто хочет. Отвечу всем.
614051, г. Пермь, ул. Уинская, д. 4, кв. 348. **Кусайко Леонид**.

* * *

Уважаемая редакция, не могла бы ты помочь мне в поисках друзей для игры по модему?
Я живу в Москве, у меня модем 33,6.
Мой адрес: chalbishev@mtu-net.ru

***

Мне 16 лет, люблю квесты и всяческие симуляторы!
Если кто захочет со мной переписываться, мой адрес: astapsky@mail.ru
**Alex**.

* * *

Дорогие игроманы и игроманки! Хочу переписываться со всеми, кто ищет друга или запутался в прохождении игры (любой). Мне 15 лет, учусь в 9-м классе. Пишите! Отвечу всем 100 %.
Мой адрес: 115598, г. Москва, Липецкая ул., дом 17, к. 1, кв. 84. Паше.
Мой E-mail: danger84@mail.ru
И ещё (для «ИГРОМАНИИ»): если это всё платно, то не надо!
**Паша Сухов**.

*Паша и все остальные игроманы! Конечно же, «это всё» – бесплатно. За публикацию ваших писем мы денег не берём, а потому пишите нам, пишите и ещё раз пишите!*

# ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ

## ЖДЁМ ИГРУ

Будет ли продолжение – «Larry-8»?

**Без подписи из Москвы**

*Если вы досмотрели до конца финальные титры седьмой части приключений Ларри, то могли увидеть, как теплоход, на котором он плыл, захватила летающая тарелка пришельцев. Там же обещана новая часть и даже указана дата выхода – давно уже просроченная! Хорошей традицией серии является то, что каждый следующий эпизод начинается в точности там, где заканчивается предыдущий. Скажем, в шестом «Ларри» цель состояла именно в том, чтобы попасть на верхний этаж небоскреба к красотке, которая потом обберёт вас в начале седьмого эпизода. По крайней мере, наброски на восьмую часть были готовы уже к окончанию работ над седьмой. К сожалению, жанр квеста сейчас переживает упадок, да и компания явно потеряла интерес к мультипликационным приключениям вообще и к «Ларри» в частности. То, каким будет Larry VIII (и будет ли вообще), можно будет судить лишь по успеху (или провалу) Gabriel Knight 3: Blood of Sacred, Blood of Damned, основной надежды Sierra на текущий момент.*

* * *

1. Будет ли продолжение игры Mech Commander?
2. Сохранит ли Fasa Corporation контакт с MicroProse?
3. Скоро ли выйдет Mech Warrior IV?

**Д. Толокин**
**из Красноярского края**

*1. Скорее всего, да, хотя полной уверенности в этом нет – особенно после того, как на неопределенный срок был отложен выход add-on'а к первой части.*
*2. Как известно, FASA Corporation продала свое отделение FASA Interactive корпорации Microsoft, так что говорить о каком-то продлении отношений с MicroProse не приходится. Автор готовящейся к выходу в самое ближайшее время Mech Warrior III, компания Zipper Interactive, не является чьим бы то ни было структурным подразделением и может продолжать работу для любого другого издателя. Правда, стоит отметить, что многие сомневаются в компетентности Zipper, так что лишь результаты продаж третьей части игры покажут, продолжат ли FASA Interactive и Microsoft сотрудничество с этим разработчиком.*
*О достаточно жесткой позиции Microsoft в этом вопросе можно судить хотя бы по тому, что был закрыт один из проектов компьютерной ролевой игры по вселенной Shadowrun в пользу аналогичного от Digital Anvil и самой Microsoft. Впрочем, вполне возможно, что мы услышим еще и о Microprose: скорее всего, именно эта компания будет создавать Mech Commander 2.*
*3. После выхода Mech Warrior II: Mercenaries возникла небольшая путаница из-за того, что многие воспринимали эту игру как полноценное продолжение. Настоящая же третья часть должна появиться в апреле-мае этого года, и на момент написания этих строк как раз проходит стадию активного бета-тестирования. Mech Warrior IV же следует ожидать никак не ранее 2000 года.*

* * *

Имеется ли сейчас в продаже «Diablo II», и, если это так, то чем он отличается от первого «Diablo»?

**А. Бобров из г. Краснознаменска**

*Игра «Diablo II» создается по старому доброму принципу, которого придерживаются всегда в продолжениях очень популярных игр. Он гласит: то же самое, только больше. Ничего необычного по сравнению с предыдущей частью в однопользовательском варианте второго «Diablo» не будет. Оригинал настолько понравился игрокам, что разработчики не сочли нужным ничего исправлять в нем, кроме мелочей. По сравнению с предыдущей частью игра станет гораздо больше. На выбор будут представлены пять персонажей – Амазонка, Варвар, Некромант, Волшебница и Паладин. Игра будет состоять из четырех частей и уместится на четырех компакт-дисках (так что рекорд «Baldur's Gate» побить не удастся). Зато значительные изменения ожидаются в сетевой игре.*
*Если первая часть была ориентирована на обычное взаимное уничтожение, то теперь в «Diablo» значительную роль станут играть собственно ролевые элементы. Вы сможете не просто поднимать уровень своего персонажа, но и выбирать направление его развития, поэтому на самом деле возможных героев окажется не пять, а гораздо больше. Кроме этого вы получите возможность приобрести штаб-квартиру для своего клана – разумеется, она будет стоить очень и очень дорого, зато вы сможете хранить там вещи, которые несподручно таскать с собой.*
*Самое главное нововведение – информация об игроках будет храниться не на их компьютерах, а на Battle-net, как это уже сделано в «Ultima Online». Это окажется серьезным препятствием на пути читеров. Время выхода сами разработчики определили как «где-то в 1999 году, но ближе к лету».*

* * *

Скоро ли выйдет игра «Driver»?

**Д. Корягин из Москвы**

*Разработчики называют в качестве даты весну 1999 г.*

* * *

Игра NFS-III от компании EA имела успех, не собираются ли они выпустить NFS-IV?

**П. Булавин из Москвы**

*Разумеется, собираются – кто же будет отказываться от такой замечательной серии?!*
*Подробности – в разделе новостей прошлого номера.*

* * *

К выходу готовятся игры от Bullfrog и GT Interactive Software – Dungeon Keeper 2 и Oddworld: Abe Exodus. Не могли бы вы рассказать поподробнее об этих играх в следующих номерах?

**О. Сидорова из Москвы**

*Превью по этим играм мы давали в № 3 (18) и № 9 (12). А Oddworld: Abe Exodus вот уже несколько месяцев как появилась в продаже.*

* * *

Будет ли новая серия игры «The Curse of Monkey Island», и какие квесты вообще ждут своего выхода в ближайшее время?

**П. Миронов из г. Люберцы**

*Вторая серия «The Curse of Monkey Island» давно вышла, пока имеется в продаже, и по ней уже написано прохождение. Что же касается других игр этого жанра, то об их планируемом выпуске вы можете узнать в том числе и со страниц нашего журнала.*
*__20 000 Leagues: The Adventure Continues__ – игра, призванная продемонстрировать новую околоигровую технологию, позволяющую комбинировать изображения актеров и бэкграунды (на ней же создан Dark Side of the Moon);*
*__Babylon 5__ – квест на основе движка Unreal;*
*__Big Brother__ – 1985-й год прошел, а Оруэлл по-прежнему популярен;*
*__Discworld 3__ – мрачная история за гранью черного юмора;*
*__Gabriel Knight 3__ – самый ожидаемый и наиболее перспективный проект, по концепции – детективная история в стиле Агаты Кристи с узко ограниченным местом действия, кругом подозреваемых и тайнами, уходящими далеко в прошлое;*
*__Indiana Jones and the Infernal Machine__ – старик Индиана, повстречавший Лару Крофт. Очередная смесь action и adventure;*
*__Insider__ – классическая смесь тайны, заговора и предательства;*
*__Journeyman Project 4__ – приключения вне времени и пространства продолжаются;*
*__Real Neverending Story__ – вновь «Бесконечная история», теперь уже на экранах мониторов;*
*__Simon the Scorcerer 3__ – возвращение одной из старейших серий;*
*__The Longest Jorney__ – юная художница пытается установить гармонию между миром мечты и жестокой реальностью;*
*__Traitor's Gate__ – и вновь «игра в детектива»;*
*__Trance__ – Тэкс Мерфи сдаваться не собирается;*
*__WM__ – охота за привидениями в европейском замке.*

## ИГРАЕМ

Помогите!!! Недавно купил Theme Hospital (на русском), а компьютер «виснет» на 3-й миссии. Что делать?

**Без подписи из Москвы**

*Не покупать пиратские диски, особенно «русифицированные».*
*Отнести диск продавцу и рассказать все, что вы думаете о пиратах и их руках.*

* * *

Привет, «Игромания»!
У меня такой вопрос по Tomb Raider II: когда Лара спокойно сидит и разглядывает нож, к ней вдруг врыва-

ются наёмные убийцы. Что делать? Куда бежать?..

**А. Семёнов из Москвы**

*Речь идет о финальном эпизоде игры, когда, смыв с себя кровь свежеубитого дракона, Лара решила немного насладиться прекрасным, в данном случае – рассматриванием кинжала Xian'a. Основная проблема данного уровня – у Лары нет оружия. Однако она находится у себя дома, поэтому экипироваться ей очень просто. У вас должна быть штучка под названием «ключ от оружейной комнаты» (Gun Cabinet Key). Буквально рядышком с кроватью красотки увидите замок. Открывайте и доставайте средства для уничтожения.*

* * *

Купил игру «Golden gate», причём на английском языке, и потому испытываю большие трудности с прохождением. Помогите!

**О. Дикарев из Волгограда**

*«Golden gate» была выпущена пару лет назад также в русскоязычном варианте. Прохождение же этой «старушки» можно найти либо в ранних книжно-журнальных изданиях, либо через Интернет (www.games.ru и, конечно же, quest.newgames.ru).*
*Кстати, рекомендуем всем игроманам, интересующимся прохождениями, кодами и прочими подсказками, почаще обращаться к Интернет, лучшие «игровые» адреса в котором вы можете узнать на страницах нашего же журнала. Нет связи с Интернет лично у вас – обязательно найдётся друг или хороший товарищ, у которого она есть. Ищите, дерзайте, вы же молодые, активные, подвижные!*

* * *

1. Очень хотелось бы отыскать коды к играм Knights & Merchants и UFO 1.
2. Что такое «гайды»?

**О. Сейдак из Москвы**

*1. Покупайте журнал с диском. На него мы ежемесячно выкладываем базу данных DLH. А в этом номере она содержит тысячи кодов, хинтов, солюшенов, трейнеров, сохраненок по 2 017 играм для PC, 351 игре для PlayStation, 10 для Nintendo 64 и 80 для Super Nintendo. С каждым номером число игр и кодов увеличивается. Один недостаток – эта база на английском, но в ближайшем будущем мы собираемся сделать свою, русскоязычную базу данных и выкладывать её на диск.*
*2. «Гайд» (от англ. guide – проводник, гид, экскурсовод, ориентир) в нашем конкретном случае – источник подсказок по той или иной игре, руководство по её прохождению.*

## ВООРУЖАЕМСЯ

Что такое Pentium II Xeon и чем он отличается от Pentium II? Слышно ли что-нибудь о Pentium III?

**Ерохин Игорь из г. Иваново**

*Pentium II Xeon – специфический вариант Pentium II, с большей производительностью (кэш-память второго уровня объемом до 2 Мб, работающая на частоте процессора). Требует специальной материнской платы с разъемом Slot 2. Ориентирован на применение в мощных серверах. Дороже обычного Pentium II в 2–10 раз. Рост производительности заметен исключительно в многозадачных и многопроцессорных системах, что, вкупе с высокой ценой, не делает его привлекательным для рядового игромана.*
*Pentium III вышел 26 февраля.*

* * *

Уважаемая редакция!
В Вашем журнале (номер 10 за 1998 год) в статье, посвященной модемам, я прочел, что Voice Modem можно использовать в качестве автоответчика. Хотелось бы узнать, как это сделать. У меня факс-модем US Robotics Sporster 33.6 Voice.

**И. Э. Пашкевич**

*Для этого используются программы Rapidcomm Voice или QuickLink Message Center, одна из которых может входить в комплект поставки модема – на CD или дискетах. Если модем в варианте OEM, придется попросить ее у продавца модема.*
*Инструкцию по установке драйверов модема и Wave device можно найти на сайте www.3com.com. Воспользуйтесь поиском. Ее название – «Installing a U.S. Robotics Sportster Voice modem in Windows 95».*
*Для внутреннего модема может понадобиться телефонная гарнитура – наушники с микрофоном, подключаемые к модему. Иногда она также входит в комплект поставки. Их можно приобрести и отдельно. Внешний модем имеет встроенный микрофон.*

* * *

1. Что в большей степени отражается на процессе игры: улучшение процессора или расширение оперативной памяти? Что лучше – усовершенствовать P-166 до P-II 233 или поднять память с 32 до 128 Мб?
2. Стоит ли покупать 3Dfx сейчас, или же лучше подождать окончания процесса их «бурных» модернизаций?

**Д. Солодин из Самары**

*1. Для программ под Windows объем памяти обычно важнее, чем быстродействие процессора. Но игры, как особый класс программ, да ещё «оптимизированные под новейшие процессоры», требовательны и к процессору, и к видеоплате, особенно, если в системе нет 3D-ускорителя. Кроме того, расширяя память в машине на основе Pentium-процессора, следует учитывать вероятность модернизации системы и приобретать память, пригодную для употребления в будущем. Короче говоря, если ваша машина поддерживает память типа SDRAM, приобретайте ее, и чем больше и качественнее, тем лучше. Нет – задумайтесь о модернизации системы. EDO-память, применявшаяся ранее, сейчас почти вдвое дороже более быстрой SDRAM.*
*Будьте внимательны – далеко не все системы поддерживают одновременную установку SIMM и DIMM-модулей памяти. Если модернизацию удастся свести к замене процессора, лучший кандидат – AMD K6-2 (если материнская плата его «примет»), иначе – не устаревший P2-233, а Celeron, начиная с модели 300A.*
*2. Дождаться окончания «бурных модернизаций», а точнее, прогресса еще никому не удавалось. Можно только выбрать момент для удачной покупки, когда цены на изделие, бывшее верхом прогресса еще месяц назад, падают в преддверии появления очередного шедевра разработчиков и рекламных агентов...*

* * *

Как изменить заставку «Теперь питание компьютера можно отключить» на свою заставку?

**Без подписи из Краснодара**

*Для изменения заставки на экране монитора перед отключением компьютера следует использовать специальную программу, например, Shutdown Logos Randomizer – Version 2.0.1 (также известную под названием MomLogo v2.0). Программу эту можно поискать на страничках Интернет или на специальных дисках с программным обеспечением для Windows.*
*А можно заменить или отредактировать файлы logow.sys и logos.sys, расположенные в каталоге WINDOWS. Это графические файлы формата BMP размером 320x400 точек. Их можно создать или изменить в любом графическом редакторе. Следует иметь в виду, что при выводе на экран исходная картинка сжимается по вертикали вдвое.*

Какая разница между Pentium 233 MMX и Pentium II 233?

**А. Ваулин из Харькова**

*Общего между ними – единая система команд и поддержка MMX. Ещё тактовая частота. Все остальное отличается – внутренняя архитектура, наличие кэш-памяти второго уровня, корпус, присоединительный разъем и, соответственно, материнская плата. Второй, естественно, производительнее и прогрессивнее. Однако и он устарел – уже вышел Pentium III! Полистайте журнал «Игромания», заходите на www.igromania.ru – мы рассказывали о Pentium II, расскажем о Pentium III... Прогресс не остановить!*

* * *

Подскажите новичку, желающему купить PC.
1. Что предпочтительнее (не по деньгам): процессор Celeron A или K6-2?
2. Что такое ATX и чем он отличается от Baby AT Form Factor?

**И. Халиков из г. Ульяновска**

*1. Для нового игрового компьютера предпочтителен, скорее всего, Celeron A. Сравнить его с новым процессором от AMD – K6-III, надеемся, нам удастся в недалёком будущем.*
*2. ATX – новый, более прогрессивный по сравнению с Baby AT стандарт на геометрические и электрические характеристики корпуса компьютера, блока питания и материнской платы. Более удобное расположение компонентов, улучшенное охлаждение, возможность программного включения и выключения компьютера, меньшая разница в стоимости – все это позволяет рекомендовать для вновь приобретаемых компьютеров именно такое исполнение.*

* * *

Я слышал, что создаётся Internet 2. Будет ли он продолжением первого, или станет существовать отдельно?

**Корягин Д. из Москвы**

*Интернет-2 – это новое поколение общемировых компьютерных сетей. Главным отличием Интернет-2 от его предшественника является огромная скорость передачи информации и, в то же время, высокая степень ее защищенности. Всем известно, что передать что-либо через Интернет сейчас – это все равно что кричать с высокой башни, только потенциальных слушателей будет гораздо больше. Вообще, как ни странно, существующий сейчас Интернет мало приспособлен к выполнению тех задач, которые на него возложены. Причина банальна – создавали его не для этого. Первоначально компьютерная сеть преследовала военные цели. Впоследствии идею быстрой передачи информации оценили научные центры. К тому времени, как Интернет стал достоянием многих людей, от него стали требовать выполнения все больших и больших функций. По этой причине с 1995 года ведется работа над вторым Интернет, созданным специально для передачи больших объемов информации (в дальнейшем – всем заинтересованным лицам). Поскольку к началу XXI века информация становится основным источником дохода, на первый план во втором Интернет выходит безопасность передаваемых сообщений. Для нас с вами это означает, в первую очередь, возможность ошеломляюще быстрого серфинга, скачки и закачки файлов, а также приема через Интернет такого, о чем раньше не стоило и мечтать, например, трансляции телепрограмм. Самое интересное (в разрезе тематики нашего журнала) – высокая скорость передачи информации позволит играть в необыкновенно реалистические и красивые игры, вероятно, основанные на каких-либо виртуальных костюмах. Как ни странно, все это не тема для фантастического рассказа, а реальный проект, плодами которого мы в случае его успеха сможем воспользоваться лет через семь. В настоящее время он тестируется и обкатывается, но рано или поздно время дойдет и до коммерческого распространения. Не стоит удивляться, что при появлении Интернет-2 первый никому не будет нужен и со временем устареет точно так же, как 286-е процессоры.*

* * *

Чем отличается процессор Celeron от Pentium? И напишите подробнее о процессорах (если можно, где, как и за сколько их можно купить?).

**О. Сейдак из Москвы**



# ЧИТАЕМ ПИСЬМА

*Celeron от Pentium отличается несколько больше, чем Pentium II от Pentium. (См. предыдущие номера «Игромании», в частности, № 11 за 1998 год.)*

*Покупают процессоры обычно на рынке, в фирмах, торгующих компьютерными комплектующими, или в составе компьютера в компьютерных салонах. Цены зависят от конкретной модели – от единиц до тысяч долларов.*

***

Какой антивирусный пакет «самый, самый, самый крутой»?

**Д. Беляев из Москвы**

*Все зависит от ситуации. Завоевал множество наград, имеет постоянно пополняемую базу и весьма удобен в употреблении AntiViral Toolkit Pro by Eugene Kaspersky (AVP). Недавно появилась упрощенная версия, специально предназначенная для начинающих пользователей, – «Позовите Лео».*

* * *

Что слышно о новом процессоре от компании INTEL – Pentium III? Что он будет из себя представлять и сколько будет стоить в розницу?

**П. Булавин из Москвы**

*Краткая информация была в разделе «Вооружаемся» в предыдущем номере. Цены – около 500 долл. за 450 МГц версию и примерно 650–700 долл. за процессор с тактовой частотой 500 МГц. Основные особенности: расширение набора команд – потоковые инструкции SSE, ускоряющие расчеты трехмерной графики и видео в оптимизированных программах, и индивидуальный идентификационный номер процессора.*

* * *

Существуют ли гибкие диски с объёмом более 1,44 Мб, подходящие для обычного дисковода?

**Аветиков Борис из г. Сочи**

*С помощью программы pu1700 можно уместить на диск примерно 1,8 Мб ценой некоторого снижения надежности и потери совместимости. Без этой программы-драйвера такие дискеты прочитать вряд ли удастся.*

* * *

У меня P-II 350 Mhz, 64 Мб RAM, но игра Blood II всё равно тормозит. Почему?

**Токарев Иван из г. Березники**

*Попробуйте установить 3D-акселератор. У нас в редакции она не «тормозила» на P-II 266.*

## ЛОМАЕМ

Привет, редакция!

Хочу предложить вам один секрет, на мой взгляд, очень интересный, для игры «Need for Speed 2». При загрузке трасс надо зажать клавишу N, и тогда трасса будет ночной. Это можно проделать с любой трассой.

**Касьянов Стас, г. Москва**

## СМЕЁМСЯ

Идёт Петька, и прохожий его спрашивает:

– Куда идёшь?

– Военная тайна.

– А что несёшь?

– Да патроны на склад.

Из коллекции **И. Рожнева,** г. Пушкино

* * *

«Новый русский» приходит в роддом. Ему сообщают: родился мальчик, три восемьсот...

– Слушай, без базара, – перебивает тот, достаёт бумажник и отсчитывает: – Одна, две, три и... четыре. Мне без сдачи.

* * *

– Где пыль со стола?! – кричит «новый русский» на уборщицу. – У меня там были записаны важные телефоны!

**Е. Строганов из Москвы**

* * *

После подсчёта всех ошибок Windows 95 компания Microsoft решила переименовать Windows 95 в Virus 95.

* * *

Девяносто пятый любил выпрыгивать из окошка и, зацепившись за подоконник, висеть.

**Д. Кулешов из Подольска**

## ПОДПИСНОЙ КУПОН

Я хочу подписаться на журнал «Игромания»

- ❑ на 3 месяца (май, июнь, июль) – 78 руб.
- ❑ на 3 месяца (май, июнь, июль) с CD-ROM – 150 руб.
- ❑ на 6 месяцев (май – октябрь включительно) – 156 руб.

Фамилия, имя, отчество ____________________

Точный адрес: индекс ____________________

область (край, район) ____________________

город ____________________

улица ____________________

дом/квартира ____________________

**Без квитанции об оплате недействителен!**

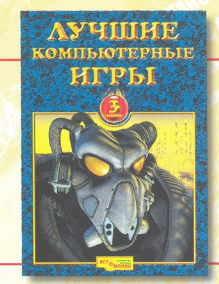
**Получение журналов, оплаченных почтовым переводом, не гарантируем!**

# БИБЛИОТЕКА ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»










AGE OF EMPIRES
ALIEN EARTH
BLADE RUNNER
CONSTRUCTOR
DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT
JEDI KNIGHT: MYSTERIES OF THE SITH
DIABLO: HELLFIRE
DUNGEON KEEPER
FALLOUT: A POST-NUCLEAR ADVENTURE
GRAND THEFT AUTO
INCUBATION: TIME IS RUNNING OUT
LITTLE BIG ADVENTURE 2: TWINSEN'S ODYSSEY
ODDWORLD INHABITANTS: ABE'S ODDESSY
QUAKE II
RIVEN: THE SEQUEL TO MYST
SID MEIER'S GETTYSBURG
SPEC OPS: RANGERS LEAD THE WAY
STARCRAFT
THE CURSE OF MONKEY ISLAND
THE JOURNEYMAN PROJECT 3: LEGACY OF TIME
THE NEVERHOOD
THEME HOSPITAL
TOMB RAIDER 2
U.F.O.s
БРАТЬЯ ПИЛОТЫ: ПО СЛЕДАМ ПОЛОСАТОГО СЛОНА
ГЭГ: ОТВЯЗНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ
КОДЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЫ ДЛЯ 136 ИГР

ARMOR COMMAND
BATTLEZONE
COMMANDOS: BEHIND THE ENEMY LINES
DEATHTRAP DUNGEON
DINK SMALLWOOD
DREAMS TO REALITY
FAIRY TALE ADVENTURE 2 – HALLS OF THE DEAD
FIGHTING FORCE
HEART OF DARKNESS
IMPERIALISM
MIGHT & MAGIC VI: THE MANDATE OF HEAVEN
MORTAL KOMBAT 4
OF LIGHT AND DARKNESS THE PROPHECY
OUTWARS
PANZER COMMANDER
REMEMBER TOMORROW
SANITARIUM
TEX MURPHY: OVERSEER
TUROK: DINOSAUR HUNTER
UBIK
UNREAL
WARHAMMER: DARK OMEN
WET – THE SEXY EMPIRE
X-COM: INTERCEPTOR
АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ
СКАЗАНИЕ О ДРАКОНЕ 2
ПРИЗРАК СТАРОГО ПАРКА
КОДЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЫ ДЛЯ 130 ИГР

ACE VENTURA
EGYPT 1156 B.C. TOMB OF THE PHARAON
DESCENT: FREESPACE – THE GREAT WAR
DOMINION: STORM OVER GIFT 3
ENEMY INFESTATION
FALLOUT 2
DUNE 2000: LONG LIVE THE FIGHTER
FULL THROTTLE
GRIM FANDANGO
HALF-LIFE
HEXPLORE
HOPKINS F.B.I.
LEISURE SUIT LARRY 7: LOVE FOR SAIL
NIGHTLONG: UNION CITY CONSPIRACY
MORPHEUS
POPULOUS: THE BEGINNING
RED JACK: REVENGE OF THE BRETHREN
THE FIFTH ELEMENT
SIN
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX
TRESPASSER
TOTAL AIR WAR
TOTAL ANNIHILATION
X-FILES: THE GAME
ДЕВЯТЬ ПРИНЦЕВ АМБЕРА
КОДЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЫ ДЛЯ 130 ИГР

**ВЫПУСК 1** **ВЫПУСК 2** **ВЫПУСК 3**

Книги и старые номера журналов вы сможете приобрести в книжном магазине фирмы «Астрея» по адресу: ул. Южнопортовая, д. 16 (метро Кожуховская). Тел. (095) 279-16-62.